



Close-Up



GEORG WALTER

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Autors und der Rechteinhaber unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Fotos:

Das Copyright der im Buch verwendeten Fotos liegt ausschließlich bei den im Buch genannten Rechteinhabern. Eine Nutzung der Fotos ist ohne deren Einwilligung nicht gestattet.

Texte:

Das Copyright sämtlicher Texte im Buch liegt ausschließlich beim Autor oder den im Buch angegebenen Rechteinhabern. Eine Nutzung der Texte oder Textpassagen ist nicht gestattet.

Veröffentlichung:

Herausgegeben im Eigenverlag von Georg Walter,
Copyright 2025

Inhaltsverzeichnis

5	Einleitung
6	Gedanken zur Close-Up Zauberkunst
7	FISM Gewinner Sparte Mikromagie
8	Close-Up
12	Bekannte Close-Up Zauberer
14	Tommy Wonder
17	Close-Up Tische
18	PERSONEN UND HANDWERKER
	Eckhard Böttcher 18, Tony Lackner 24, Francois Danis 30, Wolfgang Großkopf 32, Magiro 34, Marvillo 38, Thomas Pohle 42, Alexander Römer 44, Eddy Taytelbaum 48, Alan Warner 50, Willi Wessel 54
56	KUNSTSTÜCKE
	Münzen, Dosen, Chips und Messer 56, Cups and Balls 72, Würfel/Dominosteine 74, Die Kugeldose 86, Sonstige Kunststücke 90, Kartenkunststücke 102
130	DIE SAMMLUNG MARTIN KUHN
142	Quellenangaben
146	Index



Close-Up Magic
Mikromagie am Tisch

Einleitung

Über die Zauberkunst mit Apparaten findet man in der deutschsprachigen Literatur oft nur vereinzelnde Artikel in Zauberzeitschriften. Hier sind manchmal auch Bauanleitungen beschrieben, mal mehr oder wenig ausführlich. Die wenigsten Künstler werden sich damit allerdings ernsthaft beschäftigen. Aus diesem Grund verschwinden richtig gute Ideen wieder im Blätterwald der Magazine.

Im Close-Up Bereich findet man dagegen eine schier ungezählte Menge an Tipps, Tricks und Kniffen, die sich mit den unterschiedlichsten Kunststücken beschäftigen. Verbesserungen von Routinen, neue Ansätze zu klassischen Effekten und Beschreibungen neuer Tricks, die am Markt gerade aktuell sind. Viele Künstler haben ihre Ideen in eigenen Büchern festgehalten. Im deutschsprachigen Raum seien hier nur **Christian Knudsen** mit seinem Buch „Herzblut“, die „Nachtkauz-Buchreihe“, **Eckhard Böttchers** „Magische Perlenreihe“, die Bücher von **Jochen Zmeck**, **Martin Michalski** und die vielen Seminarhefte verschiedener Künstler zu nennen.

Mittlerweile dürfte den meisten Lesern **Andy Martin** bekannt sein. Auf seiner Internetseite präsentiert er eine Unmenge an Videos und Informationen zu verschiedensten Zauberapparaten. Das nötige Fachwissen zu den Kunststücken entnimmt er seiner umfangreichen Literatursammlung und den Informationen anderer Historiker, deren Quellen aber leider meist im Dunklen bleiben. Im Januar 2025 hat Andy Martin ein Video veröffentlicht, in dem er zeigt, wie seine vielen Speed-Demo-Videos entstehen. Dieses Video muss faszinieren! Er arbeitet mit mehreren Kameras, die er vom Vorführtisch aus steuern kann. Zusätzlich kann er die Szene mit dem benötigten Licht ideal ausleuchten. Mit einem professionellen Lichtwürfel macht er Fotos und am Computer schneidet er die Videos.

Andys und meine Leidenschaft für Zauberapparate möchte ich zum Anlass nehmen, Ihnen dieses Buch zu präsentieren. Bedanken möchte ich mich im Besonderen auch bei **Alexander Römer** und **Martin Kuhn**. Bei der Recherche zu den Kunststücken ist man manchmal auf das Glück angewiesen, denn nicht zu allen Exponaten findet man passende und ausreichende Informationen. Weitaus schwerer ist das Finden von Belegen, um Recherchen zu verifizieren.

Gedanken zur Close-Up Zauberkunst

T. A. Waters definiert in seinem Buch „Encyclopedia of Magic and Magicians“ aus dem Jahr 1988 den Begriff Close-Up mit den Worten „Es handelt sich um Kunststücke, die in unmittelbarer Nähe für kleine Zuschauergruppen vorgeführt werden. Häufig sitzt der Künstler vom Publikum umringt am Tisch.“ Er merkt auch an, dass die gezeigten Effekte Seiteneinsicht zulassen und die Zuschauer mit ins Geschehen eingebunden werden sollten. Close-Up bedeutet also „nah dran, dicht dabei“ und beinhaltet die Mikromagie und auch die Kartenzauberkunst. Im „Magic Castle“, das im Jahr 1963 erbaut wurde, gibt es im Erdgeschoss die „Close-Up Gallery“. Dies ist ein Theaterraum mit 45 stufenförmig angelegten Sitz- und Stehplätzen. Alle Zuschauer haben frei Sicht auf den Vorführplatz. Die Shows dauern immer etwa dreißig Minuten, wer zu spät kommt, wird nicht mehr eingelassen. Der Vorführende betritt den Raum durch einen Vorhang hinter dem Platz. Die Bedingungen für die Close-Up Zauberkunst sind wohl nirgends so optimal wie hier. Der Vorführende kann sogar die Beleuchtung selbst steuern. Auch die „Schoßarbeit“ kann hier uneingeschränkt vollzogen werden, da es keine Seitenansichten gibt. In der heutigen Zeit, gerade bei Weltmeisterschaften, sitzen viel mehr Menschen im Publikum und die Aktivitäten des Vorführenden werden mit mehreren Kameras eingefangen und auf Leinwänden gezeigt. Man kann dazu stehen, wie man möchte, hier geht aus meiner Sicht aber das Flair der „Hautnah-Zauberkunst“ völlig verloren.

Die Close-Up Magie wird seit geraumer Zeit auch durch das „Table Hopping“ erweitert. Der Künstler geht hier bei einer Veranstaltung von Tisch zu Tisch und zeigt seine Kunststücke. Dabei hat er mit weitaus mehr Unwägbarkeiten zu kämpfen. Wenn er an einen Tisch tritt, muss er ein Gespräch der umstehenden Gäste unterbrechen. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt. Generell ist bei so einer Veranstaltung auch der Geräuschpegel wesentlich größer als in kleiner Runde am Tisch sitzend. Da ertönt eine Lautsprecherdurchsage, da wird laute Musik gespielt, oder plötzlich steht der Kellner am Tisch. Meist kommt man bei diesen Situationen mit einem ausgearbeiteten Vortrag nicht weiter. Zu vermeiden sind auch langwierige Mentalroutinen oder Kartenkunststücke; es muss halt immer schnell gehen. Oft unterschätzt wäre es wichtig, dass die Gäste über die geplanten Aktivitäten des Künstlers vorab informiert werden. Ein wesentliches Merkmal des Erfolgs sollte immer sein, dass sich der Künstler die Gegebenheiten vorher anschaut und mit dem Veranstalter die nötigen Details abstimmt. Sicherlich wird man bei dieser Art von Zauberkunst seine Ansprüche herunterschrauben müssen. Für Feinheiten bleibt oft keine Zeit. Es gibt viele verschiedene Auftrittsmöglichkeiten, die alle ihren Reiz und ihre Tücken haben. **Alexander Römer** hat sich in seinem Zauberkabinett-Skript „Ägypto-Magie“, aus dem Jahr 2024, einige sehr interessante Gedanken zur „Szenischen Mikromagie“ gemacht. Er merkt an, dass bei dieser Form der Zauberkunst mehr das „Wie“ zählt, als das „Was“. Oft sind die eingesetzten Requisiten sehr schön anzuschauen, mit ihnen können aber nur dann wahre Wunder vollbracht werden, wenn der Vortrag, die erzählte Geschichte, und das Ambiente stimmt. Zum Ambiente gehören dann auch die passende Hintergrundmusik und Beleuchtung.

FISM Gewinner in der Sparte Mikromagie

Amsterdam 1949

1. Platz: Geoffrey Buckingham, 2. Platz: Jacod van Moort und Ernst Mulhaupt

Barcelona 1950

1. Platz: John Ramsey, 2. Platz: Lucson

Paris 1951

1. Platz: Sala, 2. Platz: Avara, 3. Platz: La More

Genf 1952

1. Platz: Juan B. Bernat, 2. Platz: Dr. Weyeneth

Amsterdam 1955

1. Platz: Eddy Taytelbaum, 2. Platz: J. H. van Rinkhuysen und John Ramsey

Wien 1958

1. Platz: Phoa Yan Tiong, 2. Platz: Gogia Pasha, 3. Platz: Fernando Maymo

Lüttich 1961

1. Platz: Gus Southall, 2. Platz: Kees Schoonenberg, 3. Platz: S. Martinez Muro

Barcelona 1964

1. Platz: Guy Lammertyn, 2. Platz: Claude Rix

Baden-Baden 1967

1. Platz: Horace, 2. Platz: Franz Biemans und Dr. Schramm

Amsterdam 1970

1. Platz: Rene Petrie, 2. Platz: Anton Tamariz, 3. Platz: Arturo de Ascanio

Paris 1973

1. Platz: Camilo, 2. Platz: Jean Merlin, 3. Platz: Bill Zavis

Wien 1976

1. Platz: Heinz Freund, 2. Platz: Aldo Colombini, 3. Platz: Willi Seidl Jr.

Brüssel 1979

1. Platz: John Cornelius und Tommy Wonder, 2. Platz: Wolff von Keyserling

Lausanne 1982

1. Platz: Michael Ammar und Aurelio Paviato, 2. Platz: Roland Gugganig

Madrid 1985

1. Platz: Paul Gertner, 2. Platz: Johnny ACE Palmer und Michael Weber

Den Haag 1988

1. Platz: Joe Given und John Carney, 2. Platz: Toyohisa Saikawa

Lausanne 1991

1. Platz: Francis Tabary, 2. Platz: John Carney, 3. Platz: Simo Aalto und Valarino

Yokohama 1994

1. Platz: Carl Cloutier, 2. Platz: Tim Ellis, 3. Platz: Rocco

Dresden 1997

1. Platz: Thomas Meier, 3. Platz: Simo Aalto und Manuel Muerte

Lissabon 2000

1. Platz: Simo Aalto, 2. Platz: Manuel Muerte, 3. Platz: Gery

Den Haag 2003

1. Platz: Jason Latimer, 2. Platz: Nicholas Einhorn und Shawn Farquhar, 3. Platz: Ferenc Galambos

Stockholm 2006

1. Platz: Martin Eisele, 2. Platz: Shawn Farquhar, 3. Platz: David Stone

Beijing 2009

2. Platz: Vittorio Belloni, 3. Platz: Simon Coronel und Johan Stahl

Blackpool 2012

1. Platz: Andost, 2. Platz: Jaque, 3. Platz: Red Tsai und Vittorio Belloni

Rimini 2015

2. Platz: Mario Lopez und David Pricking, 3. Platz: Seol Park

Busan 2018

1. Platz: Eric Chien, 2. Platz: DK, 3. Platz: Sergio Starman

Quebec 2022

1. Platz: Luis Olmedo und Simon Coronel, 2. Platz: Jacob Schenström, 3. Platz: Mr. Triton

Close-Up

Schaut man sich die Definition des Begriffs „Close-Up“ einmal näher an, findet man zum Teil Beschreibungen unterschiedlicher Sparten, die dazugehören sollen. Hier scheiden sich die Geister, ob zum Beispiel Karten-Kunststücke oder auch mentale Effekte dazu zählen. Meist werden Gegenstände wie Münzen, Würfel, Ringe und spezielle kleine Requisiten verwendet. Am Tisch sitzend oder im kleinen Kreis mit einer Handvoll Zuschauer werden wahre Wunder vollbracht. Die einen schwören auf den Einsatz natürlicher Alltagsgegenstände, andere erzählen kleine Geschichten unter Zuhilfenahme kleiner Zauberapparate, die allerdings als solche nicht erkennbar sein sollten. Als „Close-Up“ würde ich aber auch die oben genannten Sparten Mentalmagie und Spielkarten werten wollen, denn die Routinen werden ja auch am Tisch sitzend vorgeführt. In der „Mikromagie“, ein weiteres Synonym für die Bezeichnung „Close-Up“, werden zudem kleine Geschichten erzählt. Diese entführen die Zuschauer in eine andere Welt.

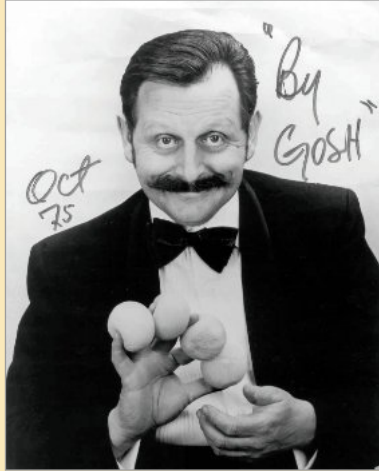
Am Tisch sitzend benötigt der Künstler meist klassische Hilfsmittel, wie eine Servante oder eine versteckte Ablage. Mit Hilfe einer passenden Routine kann dies auch die Ziertuchtasche des Anzugs, oder ein Kästchen, welches offen auf dem Tisch steht, sein. Hier kommt der Begriff der „Schoßarbeit“ ins Spiel, meist als „lapping“ bezeichnet. Man lässt Gegenstände einfach in den Schoß fallen und kann diese, wenn nötig auch wieder von dort aufnehmen. Dies erfordert allerdings eine gewisse Ablenkung des Publikums. **Frank Garcia** (1927-1993) und **Al Goshman** (1920-1991) waren darin wahre Meister ihres Faches. Goshman zeigte z. B. eine Routine mit einem Salz- und Pfefferstreuer und mehreren Münzen. Das Timing bei diesem Kunststück wahr ausschlaggebend dafür, dass die Zuschauer aus dem Staunen nicht mehr herauskamen. Man kann sich dieses Kunststück bei YouTube anschauen. Glauben Sie mir! Das ist wahre Zauberei, denn eine verschwundene Münze taucht immer wieder unter dem Pfefferstreuer auf. Frank Garcia widmete sich u.a. dem Falsch- und Glücksspiel undklärte die Zuschauer auf Messen und im Fernsehen über die Methoden der Betrüger auf.

Ein weiterer Protagonist war „**Slydini**“ (Quintino Marucci, 1900-1991), der einen völlig eigenen und neuartigen „Close-Up-Stil“ prägte. Er war wohl der Erste, der Close-Up-Magie als eigenständige Darbietung zeigte. Legendar ist sein Kunststück „Paper Balls Over The Head“ aus dem Jahr 1946. Dies ist zwar kein Tischkunststück, aber es zeigte, wie man mit einfachsten Mitteln ein Publikum unterhalten konnte. Die eingesetzte Methode stammte allerdings nicht von ihm, sie wurde vermutlich schon im Jahr 1886 ersonnen. Auch Joseph Dunninger beschrieb seine Variante schon 1914 in der Zeitschrift „The Sphinx“.

Tommy Wonder (Joseph „Jos“ Bemelman, 1953-2006) war für mich einer der größten Zauberkünstler überhaupt. Wer sich für Close-Up Zauberkunst interessiert, muss seine beiden Bücher „The Books of Wonder“ aus dem Jahr 1996 lesen. Seine Ideen, seine Sichtweise zur Zauberei und der Ablenkung des Publikums sind bahnbrechend. Auch hier darf ich auf YouTube verweisen, denn hier findet man einige seiner Kunststücke wieder. Dabei ist sein Kunststück „Tamed Card“, eine Wildcard-Routine, unübertroffen.



Slydini (1900-1991)



Al Goshman (1920-1991)



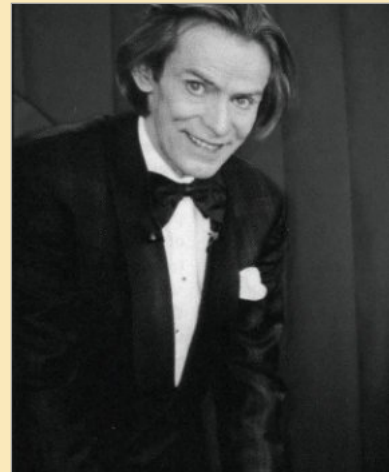
Frank Garcia (1927-1993)



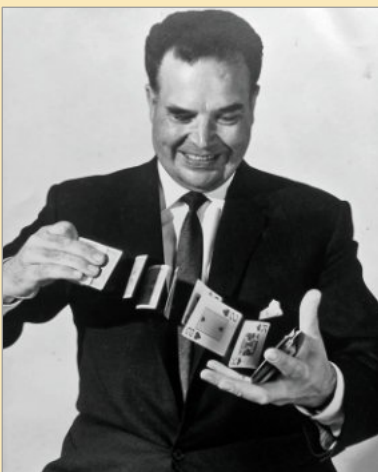
Roy Johnson (1932-2016)



Erhard Liebenow (1935-2016)



Tommy Wonder (1953-2006)



Fred Lowe (1920-1972)



Ken Brooke (1920-1983)



Paul Daniels (1938-2016)

Er verbindet diesen Trick mit einem speziellen Plot. Durch ein Alarmsignal unterbricht er angeblich seine Vorführung am Tisch um seinem Hobby, dem Sammeln von Spielkarten, nachzugehen, die Zuschauer für ihn aus einem Kartenspiel ziehen. Alleine die Idee, um in ein Kunststück einzusteigen, ist brilliant. Besonders beeindruckend ist hier die Tatsache, dass die Zuschauer jederzeit die Karten in die Hand nehmen können. Ein ähnliches Kunststück (*The Ring, Watch and The Wallet*) zeigt er auch, wenn er darüber berichtet, dass er von einem Taschendieb heimgesucht wurde. Zu den Highlights seiner Zauberkunst gehören auch eine ausgefeilte „Ambitious Card – Routine“, eine „Cups & Balls – Routine“ mit nur zwei Bechern und einer blauen Socke als Aufbewahrungsbehälter sowie „Elizabeth IV“, bei der zwei Spielkarten, durch einen Clip gehalten, auf dem Tisch liegen, ein Zuschauer frei eine Karte nennen soll und diese dann unter dem Clip erscheint. Alleine die Austauschmethode ist so hervorragend ausgearbeitet, dass es eine wahre Freude ist, dieses Kunststück vorzuführen.

Viele Zauberkünstler arbeiteten in Zauberfachgeschäften und führten dort die Kunststücke an der Theke vor. **Ken Brooke** (1920-1983) aus England war einer von ihnen und er war einer der Besten. Einem Käufer zeigte er aber nicht nur das Kunststück, sondern er beriet ihn auch mit weiteren Tipps und Ideen. Er arbeitete u.a. in Harry Stanleys „Unique Magic Studio“ und in seinem eigenen Unternehmen, dem „Ken Brooke Magic Place“. So erwarb er sich einen Ruf, der ihn dazu befähigte, auch seine Zauberkollegen wie **David Nixon** (1919-1978), **Tommy Cooper** (1921-1984) und **Paul Daniels** (1938-2016) zu beraten. Mit einigen dieser Künstler war er eng befreundet, so mit **Roy Johnson** (1932-2016), **Fred Kaps** (1926-1980) und **Pete Biro** (1933-2018).

Alle hier genannten Künstler sind dem Leser bekannt und die Liste könnte beliebig erweitert werden. Die meisten werden uns in Erinnerung bleiben, weil sie ihr Wissen schriftlich in Büchern, Magazinen und Seminarschriften festgehalten haben. Allerdings besteht hier heute bezüglich der bewährten und ausgearbeiteten Routinen eine große Wissenslücke, denn diese wurden schlicht weg nicht chronologisch erfasst. Man muss schon ganz schön suchen, bis man hier fündig wird. Heute scheint es eher so zu sein, dass Kunststücke zwar vorgeführt werden, der Künstler selbst aber gar nicht mehr weiß, woher die gezeigte Routine stammt. Zudem hat es den Anschein, dass in den wenigsten Fällen eigene Ideen in eine bekannte Routine einfließen um sie zu verbessern und somit zu erweitern.

In Deutschland hat wohl kaum jemand so viel Anklang in der Zauberszene gefunden wie **Erhard Liebenow** (1935-2016). Er war mehr als dreißig Jahre Autor der „Magischen Welt“ und hat dort mit seinen Beschreibungen von Chip-Kunststücken in der Rubrik „Spielerei mit Chips“ einen regelrechten Hype ausgelöst. Werry hat diese Chips angeboten und schrieb im 4. Heft der „Magischen Welt“ von 1972, dass Liebenow anfänglich skeptisch war, ob dieses Thema überhaupt jemanden interessiert. Die Serie war so erfolgreich, dass man seine Routinen, eingebettet in eine Spielcasino-Thematik, weltweit vorführte. Die Amerikaner nannten ihn „Poker Chip King“. Das kam nicht von Ungefähr, denn einige der bekanntesten Zauberkünstler, wie Dai Vernon und Al Goshman bescheinigten ihm, dass er einen neuen und eigenständigen Vorführstil entwickelt hatte.

MR. MAGIC

(ERNHARD LIEBENOW)

presents

TRICKS WITH CHIPS

Edited and re-routined by Ken de Courcy

Here's the prize-winning routine that has been featured at the Continental Conventions by **Ernhard Liebenow**. Not just a trick but six brilliant effects blended into one smooth routine. A sequence which you can perform without difficult sleight-of-hand or skill. One trick follows the other, the whole building up to a really stunning climax, **ROUGE ET NOIR**. Three black chips and one red are placed out in the form of a square. One is covered by a Jumbo card, - one at a time, the three chips are placed under the cloth, they penetrate right through and appear under the card. All the chips can be shown on both sides.

'FLYING SAUCERS' MR. MAGIC STYLE.

Two chips, one red on both sides, one black on both sides miraculously change places even in a spectator's hand. Again both sides on each chip are shown. This is clever magic, with no small loose covers to push on or off, and it's SO easy to do.

CHIPS THROUGH CARD. A red chip is placed on one side of a Jumbo card, a black one on the other. Suddenly, and very surprisingly, the chips change, - the red one passes through to the back of the card and the black one passes up to the face! A really beautiful effect to watch.

HANKY CHIPS. Two chips, one red and one black



CHAMELEON CHIPS. A tremendous finish to a routine. Four red chips and one black chip are shown on both sides. One at a time the four red chips change to become **BLACK** on both sides. The original black chip is pushed through the cloth on the table and changes to red, and simultaneously the four black chips on the table, also change to red!

ALL this great magic is fully detailed in the pages of a 16 - PAGE PRINTED BOOK, profusely illustrated by Ken de Courcy. You are taken stage-by-stage through the various items. IT'S ALL SO EASY-TO-DO, AND HAS THE APPEARANCE OF FANTASTIC SLEIGHT-OF-HAND.

The printed book is not ALL you receive for also supplied are 15 SPECIAL CHIPS plus THREE BEAUTIFULLY-MADE FEKES, PLUS THE CHIP CAP, and EVEN A JUMBO CARD, so that you are all set to practice the various items and then to perform them to the delight of your audiences.

'TRICKS WITH CHIPS' by Mr. Magic (Ernhard Liebenow) is close-up for connoisseurs. Six startling effects, each complete in itself, following one

and
pro
and
CH
the
chi
not
Sud
in t



magic
nely
sur-
ove
.50)

Bekannte Close-Up Zauberer

Schaut man sich in der Close-Up Szene der letzten Jahrzehnte um, findet man viele Zauberkünstler, die mit ihrer Art zu zaubern bleibenden Eindruck hinterlassen haben. Viele von ihnen zauberten aber nicht nur im Mikrobereich, sondern auch auf großen Bühnen. Deshalb darf ich hier eine kleine Auswahl von Künstlern treffen, die uns am Tisch sitzend begeistert haben.

Einer von Ihnen war **Don Alan** (Donald Alan McWethy, 1926-1999). Im Fernsehen zeigte er ab Anfang der 1950er-Jahre halbstündige Zaubershows. Die Namen der Shows waren „Magic“ und „Magic Ranch“. In der Fachwelt hat er sich bei der Vorführung des „Chop Cups“, des „Invisible Decks“ und mit dem Kartensteiger einen Namen gemacht. **Bert Allerton** (Albert Allen Gustafson, 1889-1958) wurde im Jahr 1939 Berufszauberer und zauberte als einer der ersten Künstler im Close-Up Bereich. Sein Markenzeichen war die Close-Up Vorführung des verschwindenden Vogelkäfigs. Seine Kunst zeigte er in Hotels und Nachtclubs. Als Schüler von Ed Marlo machte sich **Simon Aronson** (1943-2019) einen Namen. Neben der Mentalmagie zauberte er meist mit Spielkarten. So beschäftigt er sich ab den 1970er-Jahren mit dem „gelegten Spiel“. Dabei entwickelte er seinen eigenen „Aronson-Stack“, den er 1979 veröffentlichte.

Eddie Fechter (Edwin John, 1916-1979) war ein Barzauberer. In seinem eigenen Hotel zauberte er im Restaurant. Als Erster organisierte er 1969 einen Close-Up Kongress mit dem Namen „Fechter's Finger Flicking Frolic“. Er selbst nannte sich „Fast Fingers Eddie“ oder „Slippery Ed“. **Martin Gardner** (1914-2010) war Wissenschaftskolumnist. Für die Zauberkunst schrieb er 1978 das Werk „Encyclopedia of Impromptu Magic“. Zudem schrieb er viele Artikel für Zaubermagazine, wie „Sphinx“, „Genii“ und „Linking Ring“. **Larry Jennings** (1933-1997) war ein Schüler von **Dai Vernon** (1894-1992) und war sehr kreativ in den Sparten Close-Up und Kartenkunst. Zusätzlich hielt er viele Seminare ab. Zwei Jahre nach der Eröffnung des „Magic Castle“ im Jahr 1961 zeigte Jennings dort eine Chop Cup Routine. Al Wheatley bat ihn, diese Routine bis zu seinem Tod geheim zu halten. Jennings hielt sein Wort und veröffentlichte sie ein Jahr nach Wheatleys Tod, zu finden in der Genii, 29. Jahrgang, Heft Nr. 7 aus 1965.

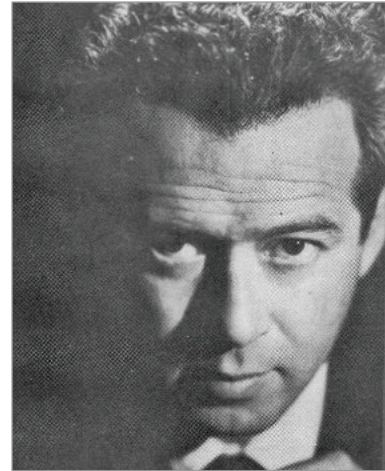
Paul Le Paul (Paul Shields Braden, 1900-1958) begeisterte sich für die Zauberkunst, nachdem er im Alter von 17 Jahren **Nate Leipzig** (Nathan Leipziger, 1873-1939) gesehen hatte. Drei Jahre später wurde er Profi, mit dem Schwerpunkt Kartenmagie. Herausragend war seine Routine zu „Karte in Briefumschlag“, später dann „Karte in Brieftasche“. **Harry Lorayne** (Harry Ratzer, 1926-2023) startete seine Karriere als „Gedächtniskünstler“. Uns bekannt wurde er aber mit seinen zahlreichen Kartenkunststücken, die er in vielen Büchern veröffentlichte. Ab 1978 brachte er zwanzig Jahre lang die Zeitschrift „Apocalypse“ heraus. **Ed Marlo** (Edward Malkowski, 1913-1991) gilt als „der Experte“ in Sachen Kartenmagie. Er entwickelte mehrere Hundert Kartenkunststücke und schrieb mehr als 60 Bücher darüber. Als Mentalmagier ist uns **Max Maven** (Philip Thorner Goldstein, 1950-2022) unvergessen. Viele Effekte stammten von ihm und als Buchautor wahr er gleichwohl sehr fleißig. Er hat sich aber auch einen Namen als Berater gemacht,



Dai Vernon (1894-1992)



Ed Marlo (1913-1991)



Harry Lorayne (1926-2023)

so für **Lance Burton**, **Mark Wilson**, **David Copperfield** und **Harry Blackstone Junior**. **Richard Osterlind**, geboren 1948, wurde 1974 professioneller Zauberkünstler und Mentalmagier. Als Lieblingskunststücke gibt er die Effekte „Himber Ring“ und „Center Tear“ an.

Barrie Richardson (1934-2015) spezialisierte sich auf die Mentalmagie und entwickelte hier einige Techniken, die es einem Vorführenden erlaubten, scheinbar übersinnliche Effekte zu erzielen. Seine Bücher gehören zu den Standardwerken der Mentalzauberkunst. **David Roth** (1952-2021) gilt heute als einer der besten Münzenzauberer überhaupt. Dabei brillierte er nicht nur technisch, sondern auch mit seiner spielerischen Art, die Kunststücke vorzuführen. **John Scarne** (1903-1985) war Experte für Falsch- und Glücksspiel. Zudem war er ein ausgezeichnete Kartenmagier. **Stewart James** (1908-1996) gilt als einer der produktivsten Erfinder in der Zauberszene. Legendar ist sein Kartenkunststück „Miraskill“, das auf einem mathematischen Prinzip beruht. Später wurde das Prinzip auch auf andere Gegenstände angewandt. **Nick Trost** (1935-2008) erfand viele Päckchentricks und begeisterte die Zaubergemeinde mit der Einfachheit dieser Effekte. Er vereinfachte viele Tricks und eliminierte unnötige Kartengriffe. Bekannte Kunststücke von ihm waren „Eight-Card Brainwave“, „Deuce you say“, „Ace in the Hole“, „Blanco Wild Card“ und „Half Wild Deck“, bei dem Spielkarten verwendet wurden, die in der Mitte durchgeschnitten waren. Als Barzauberer hat sich **Doc Eason**, Jahrgang 1947, einen Namen gemacht. Zu seinen Lieblingseffekten gehören die Kunststücke „Karte an Decke“, „Karte unterm Glas“ und „Geldschein in Zitrone“. **Scotty York** (Scott Bennet York, 1937-2012) war ein angesehener Close-Up Zauberer. Er arbeitete lange Zeit als zaubernder Barkeeper in Maryland. Auch als Erfinder hat er sich einen Namen gemacht.

Tommy Wonder

Tommy Wonder (Joseph Jacobus Maria Bemelmann, 1953-2006) ist für mich einer der begnadetsten Zauberkünstler aller Zeiten gewesen. Leider ist er viel zu früh verstorben. Er hat sich nicht nur mit seinen zwei Büchern „The Books of Wonder“ ein Denkmal gesetzt, auch mit einer dreiteiligen Video-Reihe mit dem Namen „Visions of Wonder“ aus dem Jahr 2003. Den Inhalt einiger Kunststücke auf den Videos möchte ich hier zusammenfassend wiedergeben.

Bei dem Kunststück „Magic Ranch“ zeigt Tommy Wonder dem Publikum eine frei gewählte Spielkarte. Plötzlich erscheint auf dem Tisch ein Plastik-Ei. Aus diesem holt er eine Miniaturkarte der gewählten Spielkarte heraus.

Bei „Through the Eye of the Needle“ zaubert er mehrere Fäden durch das Loch einer Stopfnadel.

Sein stärkstes Kunststück ist aber die „Tamed Card“, eine Wild-Card-Routine, die es in sich hat. Er leitet den Beginn des Kunststücks mit einem Klingelton ein und erklärt, dass er zu einer bestimmten Zeit eine Spielkarte sammelt, die ein Zuschauer für ihn aus einem Spielkarten-Deck zieht. Bei der Vorführung stellt er aber fest, dass es die falsche Karte ist. Im Lauf der Routine, bei der er ein Mäppchen mit allen bisher gesammelten Karten hervorholt, ändert er die gesamte Kollektion. Zu jedem Zeitpunkt können sich die Zuschauer auf Wunsch die geänderten und auf dem Tisch abgelegten Spielkarten ansehen.



Bei seiner „Cups and Balls“ Routine benutzt er nur zwei Becher und eine blaue Socke, mit Bommel, zur Aufnahme der Becher. Interessant an seiner Routine ist, dass während der Vorführung einmal der Bommel und einmal die Socke unter einen der Becher wandert. Man sieht nicht, wie er durch hervorragende Ablenkung die Socke unter einen Becher bringt.

Als genial muss man die Austauschmethode bei dem Kunststück „Elisabeth IV“ mit einem Menetekel-Kartenspiel bezeichnen. Der Künstler legt einen Klipp mit einem Geldschein und zwei verdeckten Spielkarten auf den Tisch. Er bittet einen Zuschauer, frei an eine Spielkarte zu denken. Er erklärt, dass es doch fantastisch wäre, wenn eine der beiden Spielkarten unter dem Klipp seiner gedachten Spielkarte entspräche. Wenn dem nicht so ist, bekommt der Zuschauer das Geld. Der Zuschauer nennt seine Karte. Zur Kontrolle holt Tommy Wonder ein Deck Spielkarten hervor, um zu zeigen, wie die gedachte und genannte Spielkarte aussieht. Und tatsächlich befindet sich die gedachte Spielkarte unter dem Klipp.

Bei der „Rubik's Card“ zeigt der Vorführende ein Kästchen mit vielen kleinen Holzwürfeln und einer kleinen Sanduhr vor. Auf jeder Seite der Würfel sind Spielkartensymbole abgebildet. Tommy Wonder zeigt alles genau vor, nimmt die Sanduhr heraus und schließt dann das Kästchen. Ein Zuschauer darf nun eine Spielkarte aus einem Kartenspiel wählen. Die Sanduhr wird gedreht, und bevor der Sand durchgerieselt ist, öffnet der Vorführende das Kästchen. Die Würfel haben sich zu der Spielkarte geordnet, die der Zuschauer gewählt hat.



CLOSE-UP MAGIC



Abb.: Vintage Close-Up Case, Al Cohen, 1970



Abb.: The Cig-Rig, T. Spark Magic, 1998



Abb.: Close-Up Table, Daytona Magic, 1998

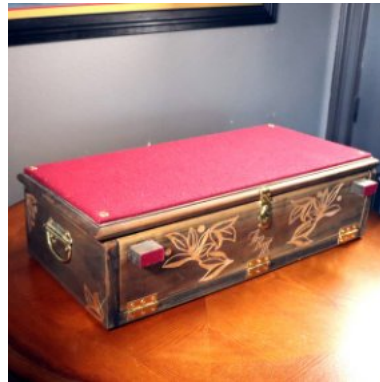


Abb.: The Magic Box, Arlen Studio, 2002



Abb.: Sit-Down Table, Jim Zee, 1985

Close-Up Tische

Schon immer haben sich Zauberkünstler Gedanken darüber gemacht, wie sie am besten ihre Kunststücke einem Publikum präsentieren können. Es gibt sie in unzähligen Varianten, Größen und Ausführungen. Close-Up Tische! In einfacher Tisch-Form mit Schublade, als Koffer, aufklappbar mit Fächern, um alle nötigen Utensilien unterzubringen oder hochwertig verarbeitet in Form eines Schmuckkästchens oder einer kleinen Truhe. Close-Up Koffer oder Mikro-Koffer werden innen meist mit kleineren Fächern unterteilt. Man vermutet, dass schon vor 1939 der Ire **Victor Farelli** (1888-1955) diese Art von Koffer erfunden hat.

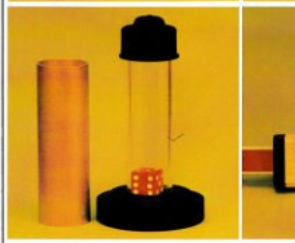
Im Jahr 1970 verkaufte **Al Cohen** einen schwarzen Zauberkoffer, innen mit rotem Filz ausgelegt. Alleine der Anblick sieht schon großartig aus.

T. Spark Magic brachte im Jahr 1998 einen Zauberkoffer aus Eiche auf den Markt, der wohl keine Wünsche offenließ. Den „Gig-Rig“. Der Koffer ist vielseitig einsetzbar, funktionell und sehr schön anzuschauen. Am hinteren Ende kann eine Servante über einem ausziehbaren Regalbrett angebracht werden. Es lassen sich zudem zwei Daumenspitzen am hinteren Ende zur direkten Aufnahme anbringen. Vorhanden sind Spielkarten- und Münzen-Fächer sowie Schlaufen für Tücher. Die Fächer im Inneren lassen sich beliebig anordnen und verteilen. Der Koffer besitzt einen Schultergurt, damit man ihn leichter transportieren kann. Die Maße sind 62,0 cm x 43,0 cm x 16,0 cm.

Im gleichen Jahr präsentierte die Firma Daytona Magic einen Close-Up Koffer aus Eiche. Die Firma bietet diesen Koffer auch in Kirschholz, Ahorn- und Walnussholz an. In einer Version war er oben mit rotem, in einer anderen Version mit schwarzem Filz bespannt. Es bietet Platz für insgesamt 26 Kartenspiele, Fächer mit Schlitten für bis zu 25 Münzen. Der Koffer hat vier herausnehmbare Fächer und die Beschläge sind aus Messing gefertigt. Die Maße sind 50,0 cm x 39,0 cm x 15,0 cm.

Im Jahr 2002 brachte die Firma Arlen Studio eine Art Close-Up Koffer heraus. Die Arbeitsfläche ist für Auftritte optimal und im Inneren, ausgelegt mit rotem Filz, findet sich genügend Platz für Spielkarten, Münzen und diverse Close-Up Kunststücke.

Eckhard Böttcher's
Zauber-Brief Nr. 18 *Zauber Butike*



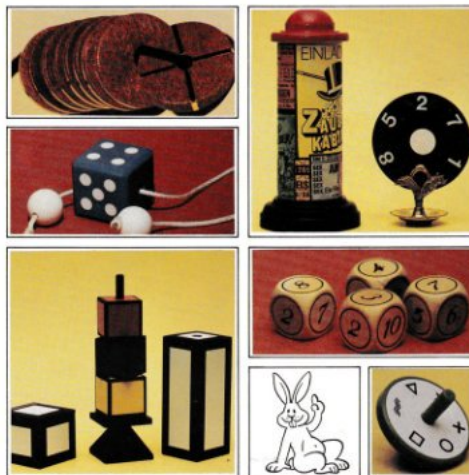
Der Zauber-Brief ist ein kostenloses Mitteilungsblatt.
Neben Tips, Anregungen und Informationen finden
aktuellen Stand meines Lieferp
Eckhard Böttchers Zauber-Butike, Postfach 13 43, 80

Eckhard Böttcher's
Zauber-Brief Nr. 19 *Zauber Butike*



Mitteilungsblatt für Kunden der Zauber-Butike.
ationen finden Sie darin Neuheiten und den
meines Lieferprogramms.
ach 13 43, 8039 Puchheim, Tel. 089/80 82 30

Zauber Butike
Zauber-Brief
30



Eckhard Böttcher's
Zauber-Brief Nr. 22



Der Zauber-Brief ist ein kostenloses Mitteilungsblatt für Kunden der Zauber-Butike.
Neben Tips, Anregungen und Informationen finden Sie darin Neuheiten und den
aktuellen Stand meines Lieferprogramms.
Eckhard Böttchers Zauber-Butike, Postfach 13 43, 8039 Puchheim, Tel. 089/80 82 30

Eckhard Böttcher's
Zauber
Butike



Der Zauber-Brief ist ein Mitteilungsblatt für Kunden der Zauber-Butike.
Neben Tips, Anregungen und Informationen finden Sie darin Neuheiten und
den aktuellen Stand meines Lieferprogramms.
E. Böttchers Zauber-Butike, Postfach 1343, 8039 Puchheim, Tel. 089/80 82 30

Die Ära Eckhard Böttcher

Eckhard Böttcher hat mit seiner Zauberbutike Anfang der 1980er-Jahre den deutschen Zaubermarkt ganz schön aufgewirbelt. Da tauchten in seinen „Zauberbriefen“ plötzlich ganz neue Kunststücke auf, die in ihrer Qualität einzigartig waren. Nicht ganz billig, aber mit ausgefeilten Routinen, konnte man sich für sein Close-Up-Programm ganz neue Kunststücke zusammenstellen. In Zusammenarbeit mit **Tony Lackner** und **Thomas Pohle** entstanden so noch heute sammelwürdige Kunststücke. Eckhard Böttcher zeichnete sich aber gegenüber der Konkurrenz dadurch aus, dass er zu den Tricks immer auch wunderbare Routinen mitgeliefert hat. Waren seine „Zauberbriefe“ bis zur Ausgabe Nr. 15 noch einfarbig, wurden ab Ausgabe Nr. 16 auf dem Cover einige Kunststücke in Farbe abgebildet. So konnte man sich als Kunde einen Eindruck darüber verschaffen, wie die Exponate aussahen. Dies trug sicherlich zur Kaufentscheidung bei. Später wurden dann auch auf der Heft-Rückseite farbige Kunststücke mit abgebildet.

Meines Wissens war Herr Böttcher auch einer der Ersten, der Zauberserien eingeführt hat. So gab es die „Rote Perlen-Reihe“ mit den Kunststücken „Star“, „Clou“, „Karten-Lineal“, „Mini Kartenassette“ und „Kartengefängnis Plus“ ab dem Jahr 1985. Hier wurden Miniaturspielkarten verwendet. Außerdem die „Schwarz-Gold-Serie“ mit den Kunststücken „Kostbarer Würfel“, „Würfel Tresor“, „Mini Würfelkasten“ und dem „Mini Kubusspiel“ ab dem Jahr 1983. Zudem wurden besonders wertvolle Kunststücke als „Mikromagische Kostbarkeiten“ angepriesen, wie der „Gemäldediebstahl“, **Herbert Pauflers** „Tseng Tjeng“, „Tsengs Testament“, „die Perlen-Taucherinnen“, „Buddhas Weissagung“, „China Computer“ und viele mehr.

Eckhard Böttcher hat auch mehrere Bücher geschrieben, die er als „Magische Perlen-Reihe“ veröffentlicht hat. Band Nr. 1 erschien unter dem Titel „Das Beste aus meinem Routinen Service“, Band Nr. 2 unter dem Titel „Ausgewählte Leckerbissen mit Karten“, Band Nr. 3 unter dem Titel „Highlights aus der Zauberbutike“, Band Nr. 4 unter dem Titel „Das Beste aus meinem Routinen Service“, Band Nr. 5 unter dem Titel „Neue ausgewählte Routinen“ und Band Nr. 6 unter dem Titel „Das Tony Lackner Buch“.

Nicht zu vergessen wurden vom Bayerischen Rundfunk ab Ende 1979 bis Ende 1981 insgesamt 23 Videos unter dem Namen „Magisches Intermezzo“ produziert. Hier wurden Kunststücke von **Eckhard Böttcher**, **Peki**, **John Blaky**, **Bobby Marbony**, **El Corbo** und einigen Akteuren mehr gezeigt.

Im September 2013 verkaufte Herr Böttcher seinen Fundus an **Philipp Saller**, der sich am Markt aber nur kurz halten konnte. Hier erschienen noch die Zauberbriefe Nr. 150 und 151 sowie zwei Zaubertelegramme. Herr Saller verkaufte dann alles an **Chris Wasshuber**. Die Webseite der Zauberbutike wurde von **Marco Plambeck** weitergeführt, der noch einen einzigen separaten Zauberbrief herausbrachte.

Schwarz-Gold-Serie



Kostbarer Würfel und Würfel Tresor, 2015

Erstmals wurden diese Kunststücke der „Schwarz-Gold-Serie“ im Jahr 1983 von Thomas Pohle gefertigt, in einer Neuauflage dann nochmals im Jahr 2015. Beim kostbaren Würfel (links) verschwindet dieser aus einem Rahmen, der auf einem Podest mit einem Deckel abgedeckt wird. Beim Würfel Tresor (rechts) verschwindet ein Seidentuch in einem Kästchen und es erscheint ein Würfel darin. Beide Kunststücke können kombiniert werden. Hier abgebildet sind die Neuauflagen aus 2015.



Man konnte sich für die vier Kunststücke, „Kostbarer Würfel“, „Würfel Tresor“, „Mini Würfelkasten“ und das „Mini Kubusspiel“ einen Koffer anfertigen lassen, innen mit roter Seide ausgelegt.

Rote Perlen-Reihe



Abb.: Clou und Star



Abb.: Mini-Kartenkassette

Karten-Linial
Nr. 3 aus der neuen Serie "rote Perlen"



Wieder einmal ein Meisterstück aus der Werkstatt Toni Lackners. Vom Design wurde das Karten-Linial (rot/gold) der Serie "rote Perlen" angepaßt. Es handelt sich aber um eine eigenständigen Trick, die Routinen können also unabhängig von den anderen Kunststücken dieser Serie gezeigt werden. Der erste Effekt dient nur zum Aufbau: Auf einer Kartenleiste stecken sechs Miniaturkarten, von denen der Zuschauer eine wählt. Ergebnis: Diese Karte hat als einzige einen roten Rücken, während alle anderen Karten blaue Rücken haben. Aber jetzt kommt's: Sie lassen von den fünf blauen Karten verdeckt zwei wählen, merken und wieder zurückstecken. Ein Zuschauer darf selbst die Karten mischen und in beliebiger Reihenfolge verdeckt auf die Leiste stecken, die ihm dann auf die ausgestreckten Hände gelegt wird. Die jeweils äußeren Enden des Linials liegen dabei auf den Handkanten des Zuschauers, der nun langsam beide Hände aufeinander zu bewegen soll. Erst klappt das auch. Aber dann streichen Sie über einen Handrücken des Zuschauers und suggerieren ihm, daß er diese Hand nicht mehr bewegen kann. So unglaublich es auch klingen mag: Der Zuschauer kann trotz größter Bemühungen diese Hand plötzlich tatsächlich nicht mehr bewegen, nur die andere bewegt sich weiter. Außerhalb des Schwerpunkts treffen beide Hände bei einer der Karten zusammen - bei der vom Zuschauer heimlich gewählten. Sofort kann dieses ungewöhnliche Experiment mit einem anderen Zuschauer wiederholt werden.

Das "Karten-Linial" ist 40 cm lang und äußerlich vollkommen unpräpariert. Trotzdem läßt es sich auf jede gewünschte Karte einstellen, bei der die Hände des Zuschauers zusammentreffen sollen. Natürlich läßt sich dieses Linial noch für viele anderen Effekte und Mental-Routinen verwenden.

KARTEN - LINIAL Nr. 3 aus der neuen Serie "rote Perlen" DM 69,-

Kartengefängnis »plus«
"Mikromagische Kostbarkeit"
Nr. 5 aus der Serie "rote Perlen"



Der krönende Abschluß der Serie "rote Perlen": Sie zeigen ein doppeltes Kartengefängnis einwandfrei leer vor, schieben hinter das Gitter der rechten Seite eine kleine Spielkarte und schließen beide Türen. Nach einem Zauberspruch öffnen Sie wieder die rechte Tür um zu zeigen, daß die Karte verschwunden ist. Darüber können Ihre Zuschauer allerdings nur mitleidig lächeln, denn sie haben deutlich beobachtet, wie Sie das Kartengefängnis nach links neigten und vermuten die Karte deshalb hinter der linken Tür. Das bringt Sie aber nicht aus der Ruhe. Sie schließen die eine Tür und öffnen die andere: auch dieses Fach ist leer. Jetzt beginnen die Zuschauer Sie bereits auszulachen, haben sie doch wieder wahrgenommen, wie Sie das Gefängnis vorher kurz nach rechts neigten. Nun, ich kann mir die weitere Beschreibung dieses netten Aufsitzereffektes sparen. Zum Schluß werden jedenfalls beide Türen geöffnet und die Karte ist und bleibt spurlos verschwunden.

Doch zum "PLUS", einer ganz neuen Variante: Sie können zum Schluß eine Tür öffnen und im Gefängnis eine völlig andere Karte erscheinen lassen und diese dem Gerät auch sofort entnehmen. Verschwinden und Verwandlung sind also möglich!

Das "Kartengefängnis plus" ist aus Holz gefertigt, der Serie "rote Perlen" angepaßt und wird mit Patience-Karten vorgeführt. Zusammen mit diesem Artikel erhalten Sie automatisch für die Serie "rote Perlen" eine komplette, zusammenhängende Routine!

KARTENGEFÄNGNIS PLUS, mit Routine und Vortrag für die Serie DM 120,-



Abb. v.l.n.r.: Gemäldediebstahl, Variante 1, Variante 2 und Variante 3 Tony Lackner, 1. Variante, 1981



Abb.: Jack the Lad, Alan Warner, 2002



Abb.: Van Gogh, Thomas Pohle, 2023

Gemäldediebstahl

Eingebettet in eine spannende Detektiv-Geschichte erleben die Zuschauer, wie vier wertvolle Gemälde aus dem Louvre in Paris auf dem Weg zu einer Ausstellung in Japan spurlos verschwinden. Am Schluss stellt sich heraus, dass der Detektiv, der die Gemälde bewachen sollte, der Dieb ist. Angeboten wurde das Kunststück in der Zauberbutike erstmals im Februar 1981 zu einem Preis von 79,00 DM. Hergestellt von **Tony Lackner** (1923-2009). Die Kiste war aus Kunststoff gegossen, bei der zweiten Ausführung war die Kiste aus Holz gefertigt. Die Bilder waren ovale Abziehbilder mit Darstellungen von „Picknick-Szenen“. In der neueren Fassung wurden die Bilder hochwertiger verarbeitet und zeigten Bilder großer Künstler, von Hieronymus Bosch, Leonardo da Vinci, Rembrandt und Michelangelo Caravaggio.

Zum Einsatz kam bei der ersten Variante eine Kartenkassette, bei Version Nr. 2 wurde diese durch eine mit Leinen bezogene Malermappe ersetzt. Bei der neueren Fassung kamen auf Anregung von **PUNX** Holzstaffeleien zum Einsatz. So konnte man das Kunststück einem größeren Zuschauerkreis zeigen. Die zweite Variante taucht in der Werbung der Zauberbutike erstmals im November 2007 unter dem Namen „Gemäldediebstahl neu“ auf. Beworben mit einem Preis von € 98,00. Es wurden farbige Aufkleber mitgeliefert, so konnte man sich die Holzkiste nach eigenen Vorstellungen bekleben. In der 3. Variante (2013) wurde das Thema „FBI“ ins Spiel gebracht, die Gangster waren nun farbig bemalt. Diese Fassung wurde als „Deluxe Edition“ im Zauberbrief Nr. 150 für € 99,95 beworben. Die beiden letzten Ausführungen wurden von **Eberhard Bärmann** gefertigt.

Jack the Lad

Diese Variante von **Alan Warner** entstand im Jahr 2002. Vier Gemälde werden einer Transportkiste entnommen und vorgezeigt. Ein Zuschauer wählt eines der Gemälde, seine Wahl wird aufgeschrieben. Anschließend kommen die Gemälde zurück in die Kiste. Ein größerer Holzrahmen wird vorgezeigt, der Vorführende entnimmt ihm einen Umschlag mit einer Spielkarte, auf der „Jack the Lad“, der Dieb abgebildet ist. Dann wird die Spielkarte inkl. Umschlag in den Holzrahmen zurückgegeben. Im Laufe der Routine verschwindet ein Gemälde aus der Transportkiste und taucht im Umschlag wieder auf.

Van Gogh

Dieses Kunststück wurde von **Thomas Pohle** im Jahr 2023 gefertigt. Es entspricht nicht ganz dem Plot des „Gemäldediebstahls“. Vier Gemälde von Van Gogh werden vorgezeigt. Diese werden in einem speziellen Schrank aufbewahrt. Dann werden vier Würfel vorgezeigt, auf deren Seiten Teilansichten der Gemälde abgebildet sind. Ein Zuschauer darf nun jeden dieser Würfel in beliebiger Position in ein Kästchen mit vier Fächern legen. Dann wird ein Seidentuch darüber gegeben. Der Zuschauer darf nun frei eines der Gemälde wählen. Dieses verschwindet aus dem Schrank. Wird das Tuch abgenommen, haben sich die Würfel passend dem ausgewählten Gemälde angeordnet.



Pikolinus, 1981



Die Perlentaucherinnen, 1982



Klimax Farbwürfel, 1982



Geldmaschine, 1983



Radar-Auge, 1982



Miniatur Sandrahmen

Kunststücke von Tony Lackner

Tony Lackner war ein außergewöhnlicher Erfinder und Handwerker und wir erinnern uns sehr gerne an ihn zurück. Er hat uns mit seinen Zauberapparaten und magischen Kreationen viel Freude bereitet. Noch heute sind seine Zauberexponate bei Sammlern und Historikern sehr begehrt. Geboren wurde er am 13. Oktober 1923. Da der Vater auch Anton hieß, wurde er nur „Toni“ gerufen. Mit zehn Jahren schaute er sich eine Vorstellung des Zauberkünstlers **Ben Karakiri** an. Durch einen Klassenkameraden lernte er die Kataloge von **János Bartl** kennen und kaufte dort mit seinem Taschengeld die ersten Kunststücke. Die Leidenschaft zur Zauberei war geweckt. Im Jahr 1937 machte er im Flugfunk-Forschungsinstitut zu Oberpfaffenhofen eine Lehre als Elektrofeinmechaniker und lernte im Betrieb den Zauberkünstler **Axel Hellström** kennen.

Sie freundeten sich miteinander an. Im Krieg wurde er als Funker bei der Luftwaffe nach Frankreich abkommandiert, auch in der Normandie verrichtete er seinen Dienst. Im Oktober 1944 geriet er in englische Gefangenschaft. Dort kam das „i“ von „Toni“ abhanden und wurde durch ein „y“ ersetzt. Er war Mitbegründer des Lagertheaters „Bunte Bühne“ wo er nicht nur als Zauberkünstler, sondern auch als Sänger, Artist, Schauspieler und Regisseur agierte. Im Frühjahr 1946 kam er wieder nach Hause.

Nach dem Krieg stellte er sich, mit Zustimmung der Amerikaner, sein eigenes Programm „im Reiche der Magie“ zusammen, das er unter dem Künstlernamen „Latony“ bis 1952 zeigte. Zu dieser Zeit assistierte ihm seine spätere Frau Anny. Dann wurde er in einem Unternehmen Werksleiter und blieb in diesem Betrieb bis Ende der 1970er Jahre. Danach widmete er sich dem Erfinden und Herstellen von Zauberkunststücken. Kunststücke wie der „Rosenspiegel“ und die „Hand der Kleopatra“ gehören noch heute zu den gesuchten Raritäten seiner Schaffenszeit. Im Laufe der Jahre entstanden so in seiner Werkstatt ca. 130 Serienprodukte. Im Internet findet man unter der Adresse <http://www.latony.koppkopf.de> einen sehr guten und umfangreichen Überblick seiner Kunststücke. In einem hörenswerten Tondokument auf dieser Webseite wird u. a. auf einen Bericht in der Zeitschrift Aladin hingewiesen. Dort wird treffend bemerkt, dass „seine Erfindungen wirkliche Kunstwerke sind und ohne sie die Mikromagie nur die Hälfte wert sei.“ Tony Lackner verstarb am 11. April 2009.

Verbunden mit seinem Namen bleiben Kunststücke wie „Das blaue Wunder“, „Die wandernde Mumie“ und „Die Hand der Cleopatra“ in Erinnerung. Er hat nicht nur Kunststücke erfunden, sondern viele auch verbessert. Viele seiner Kreationen sind heute Klassiker der Zauberkunst. Dabei legte er sehr großen Wert auf Präzision, Detailtreue und Praxistauglichkeit. Eine ganze Reihe von Tricks hat er speziell für **Eckhard Böttchers** Zauberbutike gefertigt, so u. a. eine ganze Serie mit Chip-Kunststücken.



Zodiac Ergänzung, Tony Lackner, 1988



Zodiac Exklusive, Tony Lackner, 1994

Tony Lackners Zodiac

Unter diesem Namen bezeichnet man ein Hilfsmittel für eine Routine zur Findung eines Sternzeichens. Dieses Hilfsmittel kann ein speziell dafür gedrucktes Astrologie-Buch sein, oder wie hier abgebildet, eine Scheibe mit den 12 Tierkreiszeichen. Die Idee zu dieser Scheibe stammte von Toshio Akanuma aus Japan. Einem Zuschauer werden zwölf Karten mit je einem Sternzeichen gezeigt. Er soll sich für eines dieser Zeichen entscheiden und die entsprechende Karte beiseitelegen. Nun wird einem weiteren Zuschauer die Scheibe vorgestellt und kurz erklärt, was er darauf sieht. Er soll eine beliebige Zahl zwischen 1 und 12 nennen. Seine gewählte Zahl wird im Sichtfenster der drehbaren Scheibe eingestellt. Im weiteren Verlauf der Routine zeigt ein Pfeil genau auf das Sternzeichen, dass der erste Zuschauer gewählt hat.

Mitte der 1980er-Jahre konnte man eine einfache Version in **Eckhard Böttchers** Zauberbutike erwerben. Die mitgelieferte Routine stammte von **Mike Porstman**. Tony Lackner entwickelte im Jahr 1988 eine Ergänzung, eine Zodiac-Scheibe in Schwarz mit goldenen Tierkreiszeichen. Im Jahr 1994 fertigte Tony Lackner eine weitere, sehr schöne Version der Scheibe an. Sie hatte einen Durchmesser von 16,5 cm und wurde in der Zauberbutike unter dem Namen „Zodiac-Exklusiv“ angeboten. Schaut man sich am magischen Markt um, so findet man weitere Ausführungen mit unterschiedlichen Ansätzen. Zum Teil werden zur Erzielung des Effekts nur Karten eingesetzt, andere Hersteller verkaufen zur mitgelieferten Routine das passende Requisit. Bei der Schreibweise wird manchmal die deutsche, je nach Land auch die englische Variante mit einem „c“ benutzt.



Crescensia

Dies ist eines meiner Lieblingskunststücke aus Eckhard Böttchers Zauberbutike, da hier ein wundervolles Requisit zum Einsatz kommt, hochwertig verarbeitet und mit einem Plot, der 1984 ziemlich neu war. Das Etui hat es in sich, beherbergt es doch eine Miniaturspielkarte in einer „geheimen Kammer“. Die Spielkarte wird verdeckt unter dem schwarzen Samt gehalten. Den Übergang zum Spinnennetz kann man nicht sehen, da er von einer Strebe verdeckt wird. Wird diese Karte später auf magische Weise sichtbar gemacht, durch das Kippen des Etuis, wird sie von einem Magnet gehalten und kann somit nicht in das Geheimfach zurückrutschen. Auf einer vom Zuschauer gezogenen normalen Spielkarte erscheint ein Spinnennetz. Wird das Etui am Ende der Routine geöffnet, befindet sich die gleiche Spielkarte unter dem Netz, bewacht von der Spinne „Crescensia“.



Mentale Litfaß-Säule

Dieses Kunststück wurde nach einer Idee von Dr. Rohnstein im Jahr 1986 von Tony Lackner gefertigt und in der Zauberbutike verkauft. Auf mehreren schwarzen Scheiben sind verschiedene 5-stelligen Zahlen angeordnet. Ein Zuschauer darf eine Scheibe wählen. Diese wird mit dem Rücken nach vorne in einen kleinen Messingständer gestellt. An der Litfaßsäule lassen sich auch verschiedene 5-stellige Zahlenreihen einstellen. Ein Zuschauer hat beim Einstellen eine freie Wahl. Und trotzdem stimmt die Zahl mit der auf der abgestellten Scheibe überein. Hier kommt eine zusätzliche Scheibe mit 6 Zahlen zum Einsatz, mit der man die Zahlen aller anderen Scheiben simulieren kann.



Abb.: Es beginnt mit einem Chip, 1982



Abb.: Chips Total, 1982



Abb.: Chip-Finale, 1983



Abb.: Super Chip Lift, 1990



Abb.: Super Bank-Night, 1989

Tony Lackners Chip-Kunststücke für die Zauberbutike

Tony Lackner hat für die Zauberbutike von Eckhard Böttcher einige Chip-Kunststücke angefertigt. Schon im Zauberbrief Nr. 5 aus dem Jahr 1982 wurde das Kunststück „Es beginnt mit einem Chip“ angeboten, dass in der Zauberszene große Beachtung erlangte. Aus einem Chip wurden zwei, drei und dann sogar vier. Die Chips wandern, durchdringen die Tischplatte und verändern ihre Farbe. Die Vorführung von **Eckhard Böttcher** muss man gesehen haben, stumm und musikuntermalt. Im Zauberbrief Nr. 7 von 1982 folgte dann das Kunststück „Chips Total“. Ich halte diesen Trick für einen der Besten, die man mit Chips vorführen kann. In einem länglichen Etui liegen ein roter, ein grüner und ein weißer Chip. Der Weiße hat ein Loch in der Mitte. Nach und nach verwandeln sich nun die farbigen Chips in weiße Loch-Chips. Bei späteren Neuauflagen musste das längliche Etui einem rechteckigen weichen. Dies hat dem Kunststück zwar nicht geschadet, aber das alte Etui entsprach in etwa einem Brillenetui und sah natürlicher aus.

Im Zauberbrief Nr. 10 von 1983 folgten dann die „Chamäleon-Chips“, hier nicht abgebildet. Hier wird **Paul Currys** „Out of this World“ mit drei roten und drei grünen Chips nachgespielt. Dann folgen verschiedene Farbwechsel, Chips werden blau, gelb und weiß. Zum Schluss sind alle Chips wieder rot und grün. Als Abschluss der Chip-Kunststücke folgte im Zauberbrief Nr. 12 von 1983 das „Chip-Finale“. Dieses konnte man nach dem Kunststück „Es beginnt mit einem Chip“ vorführen. Hier wird ein grüner Chip unter einem Tuch mehrmals vergrößert, bis zum Schluss ein Chip mit einem Durchmesser von 175 mm auf dem Tisch liegt. Was dieses Kunststück so interessant macht, ist, dass ein Holzkästchen, welches immer auf dem Tisch steht, die meiste Arbeit für den Vorführenden macht.

Ein weiteres Kunststück wurde von **Tony Lackner** gefertigt, welches hier nicht mit abgebildet ist. Die „Chip-Würfel-Kombination“. Angeboten im Zauberbrief Nr. 11 aus dem Jahr 1983. Vier Chips wandern aus der Hand in eine Röhre, auf den Chips liegt ein Würfel. In der Abschluss-Sequenz durchdringen alle Chips eine Tischplatte, in der Röhre liegt nur noch der Würfel. Im Zauberbrief Nr. 54 aus dem Jahr 1990 findet man ein weiteres Kunststück, das Tony Lackner gefertigt hat. Den „Super Chip-Lift“, eine Kreation von **Erhard Liebenow** aus dem Jahr 1969. Die Tricktechnik wurde nach einer Idee von Ludwig Dumpf verbessert und der Effekt erweitert. In eine Röhre mit Deckel wird zuerst ein weiß/roter Chip gelegt, gefolgt von vier schwarze Chips mit weißem Rand gelegt. Der Deckel wird aufgesetzt. Wird er wieder entfernt, ist der weiß/rote Chip um eine Position nach oben gewandert. Dies wird mehrmals wiederholt, bis er im Stapel oben angekommen ist. Bei weiteren Kapriolen erscheint der weiß/rote Chip unter dem Sockel, oder ein schwarzer Chip wird plötzlich grün. Der Gesamtaufbau ist ca. 55 mm hoch. Im Jahr 1989 folgte dann noch ein Bank-Night-Effekt mit verschiedenen farbigen Chips.



Abb.: Gefängnis des Drachenkönigs, 2006



Abb.: Lian Chu Goes to the Market, 2014



Abb.: Grosvenor Square House, 2011



Abb.: The Wishing Temple, 2010



Abb.: Mausefalle, 2016

Kunststücke von Francois Danis

Francois Danis ist bekannt dafür, dass er sehr hochwertige Kunststücke fertigt, die in der Zauberszene hoch angesehen werden. Aber nicht nur das. Seine Kunden können sich in einem bestimmten Rahmen das Aussehen der Kunststücke aussuchen. Mit dem „Gefängnis des Drachenkönigs“ aus dem Jahr 2006 hat er sich wieder einmal selbst übertroffen, eine Neuauflage wurde 2013 herausgegeben. Es handelt sich um eine Deluxe-Version, mit der man Wanderungen, ein Verschwinden und Wiedererscheinen der Würfel zeigen kann. Es ähnelt Tony Lackners „Tseng Tjeng“.

„Lian Chu Goes to the Market“ erinnert an den Klassiker „Chinese Cyclotron“, basierend auf einem alten Kinderspielzeug, „Der Mann im Fass“. Dieses Kunststück ist auf 24 Exemplare limitiert. Die Routine, die Francois mitliefert, erinnert an das Kunststück „Reanimated“ von Vienna Magie aus dem Jahr 1998.

Bei dem Kunststück „Grosvenor Square House“ aus dem Jahr 2011 durchdringt eine Karte, die eine Dame aus der viktorianischen Zeit zeigt, einen massiven Holzstab in einem Kabinett. Die hochwertigen Requisiten sind aus Ahorn-Holz mit Einlagen aus Ebenholz gefertigt. Die Hölzer haben eine natürliche Oberfläche, mit einer Wachsschicht überzogen.

Mit dem Kellentrick „Die Mausefalle“ aus dem Jahr 2016 erhält man sehr schöne Requisiten für eine ausgefeilte Kellen-Routine, die wohl von Willi Wessel beigesteuert wurde. Im Set enthalten sind zwei Kellen.

„The Wishing Temple“ aus dem Jahr 2010 kommt in einer Sonder-Edition daher, das Kunststück ähnelt dem „Ring Kabinett“. Insgesamt wurden nur 12 Stück gefertigt. Alle Requisiten finden in einer prächtigen Holztruhe Platz. Ein Zuschauer darf mit einer Art „Gebetsmühle“ eine Farbe auswählen, in dem er sie auf dem Tisch rollt. Dies ist eine schöne Idee, um eine Farbe zu forcieren. Die Mühle zeigt oben zum Beispiel die Farbe Grün. Im Laufe der Routine werden verschieden farbige Ringe in einem Kabinett mit einem Stab fixiert. Alles wird geschüttelt, und wenn das Kabinett geöffnet wird, sind alle Ringe vom Stab abgefallen, bis auf den gewählten grünen Ring.



Abb.: Die zersägte Jungfrau im Westentaschenformat



Abb.: Der Kartenwürfel



Abb.: Die Fluchtkiste, Viennamagic



Abb.: Der Ringturm



Abb.: Die Schwerterkiste



Abb.: Die Kugelmühle, Version von Olaf Gütling

Kunststücke von Wolfgang Großkopf

Wolfgang Großkopf (1936-2019) wurde in Gotha geboren. Nach der Schule lernte er Möbeltischler. Die so erworbene handwerkliche Geschicklichkeit sollte ihm für die Basterei in der Zauberkunst noch wertvolle Dienste leisten. Aus Angebotskatalogen verschiedener Zaubershändler las er die Effektbeschreibungen und versuchte herauszufinden, wie es gemacht wurde. Beruflich wechselte er dann als Erzieher ins Bildungsfach. Hier waren didaktische Spiele gefragt, die er selber baute und herstellte. So entwickelte er auch eine Sammeleidenschaft für Brettspiele.

Er spielte Gitarre und Akkordeon. Mehr und mehr widmete er sich der Mikromagie und schuf einige der interessantesten „Groß-Klein-Illusionen“ wie die Fluchtkiste mit Spielkarten. Bei lokalen Zauberkreativitäten konnte er einige Preise im Bereich der „Tischmagie“ verbuchen. Jederzeit konnte man durch seine eigenen Beschreibungen der Kunststücke, zum Beispiel in der Zeitschrift „Zauberkunst“ und „MAGIE“, seinen „Geheimnissen“ folgen. Hier war er immer sehr offenherzig. Zu seinen Kreationen gehörten u. a. der „Flohzyklus“, das „Kartengefängnis“, der „verschwindende Elefant“, die „Mini-Fluchtkiste“ und die „Schwerterkiste“.

Über den „Magischen Zirkel von Deutschland“ lernte er einige bekannte Zauberkollegen kennen, darunter **Wolfgang Sommer**, **Manfred Geiß**, **Rudolf Braunmüller** und **Dixon**. Sie halfen ihm mit Trickbeschreibungen aus, die es in der DDR nicht gab. Auch als Buchautor ist Großkopf bekannt. Seine „Trickkreationen“ erschienen in drei Büchern sowie eine limitierte Video-DVD. Bei der Kugelmühle wählt ein Zuschauer frei eines der farbigen Granulate, gibt es in die Mühle und mahlt es. Aus der Schublade wird daraufhin eine Kugel in der gewählten Farbe entnommen. Dies wird wiederholt, auch wenn sich der Vorführende vorher abwendet. Beim Kartenwürfel ordnen sich die einzelnen Würfel zu einer Spielkarte, die aber mit der Gezogenen eines Zuschauers nicht übereinstimmt. Am Schluss gibt es eine Überraschung. Ein wahres Meisterstück erwartet jemanden, der sich die Mini Fluchtkiste in seine Sammlung stellt. Beim Ringturm verschwindet ein geliehener Ring unter einem Turm aus einer Halterung, und wer sich keine „zersägte Jungfrau“ leisten kann, verwendet am Tisch die Westentaschenversion.

Kunststücke von Magiro

Er hat mit seinen Kunststücken und Zauberkreationen vielen Zauberkünstlern und somit auch dem Publikum zauberhafte Stunden bereitet, sich mit seinen vielen Hundert Zauberideen in der Zauberszene unsterblich gemacht. **Matthias Weißl**, den viele nur unter seinem Namen „Magiro“ kannten, war mit Leidenschaft Zauberkünstler. Geboren wurde Matthias Weißl am 12. November 1940 in Schalldorf, dem heutigen Emmering, inmitten des Zweiten Weltkriegs, einer schlimmen und entbehrungsreichen Zeit. Zur Zauberei fand er im Jahr 1953, mit dreizehn Jahren, da bekam er in München ein Svengali-Spiel geschenkt, mit dem er anfänglich nicht so recht etwas anfangen konnte. Zu Weihnachten fand er dann auch den heiß ersehnten Zauberkasten unter dem Weihnachtsbaum, nachdem er seine Mutter davon überzeugt hatte, ihn zu kaufen. Sein älterer Bruder schenkte ihm dann etwas später das Buch „Schule der Zaubertricks“ von Otto Stolina. Als Schreiner-Lehrling, der er nun war, hätte er sich all’ das nicht leisten können. Und so sparte er eine lange Zeit lang, um sich einen größeren Zauberkasten kaufen zu können.

Dann entdeckte Matthias Weißl, wiederum durch einen Freund, eine Anzeige des Zaubergeschäftes **Janos Bartl** in Hamburg. Er bestellte sich sogleich den Firmenkatalog. Viele Kunststücke in diesem Katalog konnte er mit seinem Lehrlingsgeld nicht bezahlen. Nachdem er die Angebote zweier weiterer Zauberkunstfirmen studiert hatte, kam er zu dem Schluss, dass es besser sei, sich die Zauberkunststücke selbst zu basteln. Zu dem Namen „Magiro“ ist er nach eigenen Angaben um das Jahr 1958 durch einen Freund gekommen. Der hatte ihm spontan den Namen vorgeschlagen und dabei ist es dann geblieben. Schon damals hatten beide viel mit der Zauberei zu tun, hauptsächlich wurden Kartenkunststücke einstudiert.

Magiro hat mit der Unterstützung von **Werner Geissler** „Werry“ ab 1973 einige seiner Trickkreationen in der Zauberzeitschrift „Magischen Welt“ in der Rubrik „Magiro-Magie“ schriftlich festgehalten. Zwischen 1973 und 1979 wurden in den Heften der Jahrgänge 22 bis 28 insgesamt 32 Kunststücke beschrieben. Darüber hinaus wurden auch einige seiner Kunststücke über Werner Geissler vermarktet. Das bekannteste Kunststück war wohl „Auto Mental“ bei dem ein nur gedachtes ESP-Symbol erraten wird. Für die Produktion und die damit verbundenen Techniken zur Fertigung all’ dieser vielen Kunststücke musste sich Magiro jede Menge Fachwissen aneignen. Und so verwundert es nicht, dass Werner Geissler in einem Artikel der „Magischen Welt“, Heft Nr. 1 des Jahrgangs 22 aus dem Jahr 1973 bemerkte, dass aus Matthias Weißl sicherlich auch ein hervorragender Techniker und Konstrukteur geworden wäre. Er wurde einmal gefragt, wie er bei den unterschiedlichen Kunststücken auf die Tricktechniken gekommen sei. Er meinte daraufhin, dass es schon eine längere Zeit braucht, bevor er die zündende Idee hat. Es hängt auch sehr davon ab, wie er sich zu einem Kunststück inspirieren lässt. Zuerst kommen der Effekt und dann das Abwägen der Methode, denn es gibt manchmal mehrere Wege zum Ziel. Aber alles nutzt nichts, wenn sich das Kunststück dann später nicht realisieren lässt - und man muss auch immer das passende Material dazu haben.



Abb.: Austausch-Kassette für Spielkarten, Magiro, 1993



Abb.: Austausch-Kassette für Spielkarten, Magiro, Variante, 1998

Und dann begann Anfang der 1984er-Jahre die Zusammenarbeit mit **Eckhard Böttcher**, der mit seiner Firma „Zauberbutike“ auf der magischen Bühne erschien. Magiro vermarktete von nun an seine Kunststücke meist über ihn. Wenn man sich über die vielen Jahre alleine die Kreationen anschaut, die über die Zauberbutike verkauft wurden, dann muss man einfach von einem magischen Vermächtnis sprechen. Die Kunststücke wurden in den Zauberbriefen, dem hauseigenen Mitteilungsblatt, mit Skizzen und schwarz/weiß Zeichnungen angeboten.

Da Magiro seine Kunststücke nur in kleinen Auflagen produziert hat, sind diese heute sehr begehrt. In den USA gibt es eine sehr treue Sammlergemeinde seiner Kreationen, für die ein Teil der Kunststückbeschreibungen übersetzt wurden. Zu diesem Thema findet man dann auch eine Firma mit dem Namen „Weiss Cannon Siegfried Weiss e. K.“, ansässig in Uhingen, die einige Magiro-Kunststücke für den englischsprachigen Raum vertrieben hat. In einer ganzseitigen Anzeige in der Genii, Jahrgang 65, Heft Nr. 4 aus dem Jahr 2002 bewirbt diese Firma einige Magiro-Kunststücke. Näheres über die Art der Zusammenarbeit zwischen Magiro und dieser Firma lässt sich bisher leider nicht ermitteln. In der Genii finden sich weitere Anzeigen, so auch von der Firma Hank Lee's Magic Factory die einige Magiro-Kunststücke verkauft. Einer Werbeanzeige dieser Firma in der Fachzeitschrift „Linking Ring“ aus dem Jahr 2002 ist zu entnehmen, dass man eine limitierte Auflage von Kunststücken des Zauberhändlers **Howard Schwarzman** erworben hatte, darunter auch eine kleine Auflage von Magiro-Kunststücken. In der Anzeige wurde das Kunststück „Coin & Block Mystery“ für USD 58 und das Kunststück „Wand & Block Mystery“ für USD 58,50 angeboten. Hier ist es leider sehr schwer, zu ermitteln, wie die Kunststücke von Magiro in die USA gelangten oder ob es Nachbauten waren. Howard Schwarzman war dafür bekannt, seltene Kunststücke zu importieren und zu vertreiben.

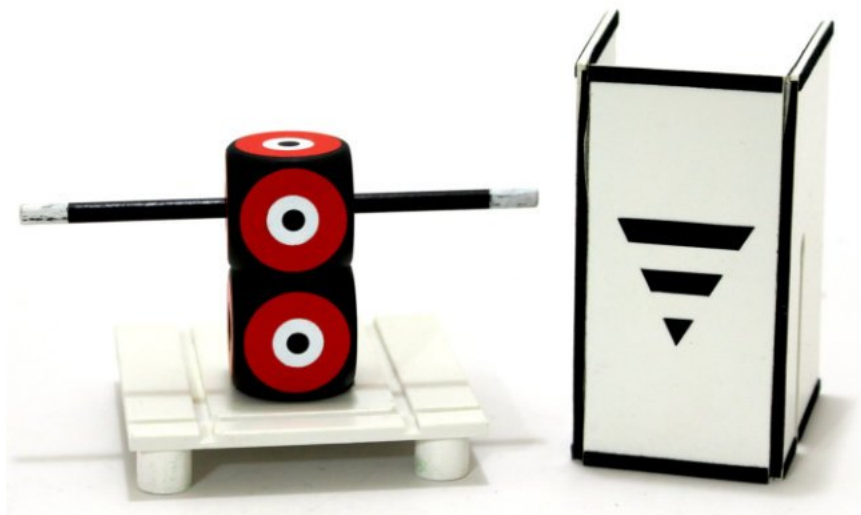


Abb.: Magiros Würfel-Mysterium, 1983



Abb.: Würfelvoraussage Perfekt, 1985



Abb.: Entmaterialisierung, 1984



Abb.: Barbutchkas Tarnkappe, 1992



Abb.: Spirit Dice, 1986

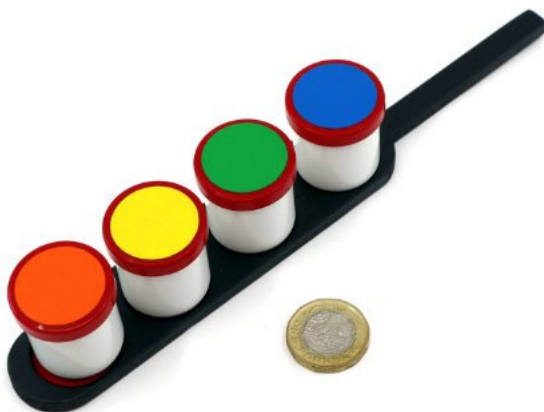
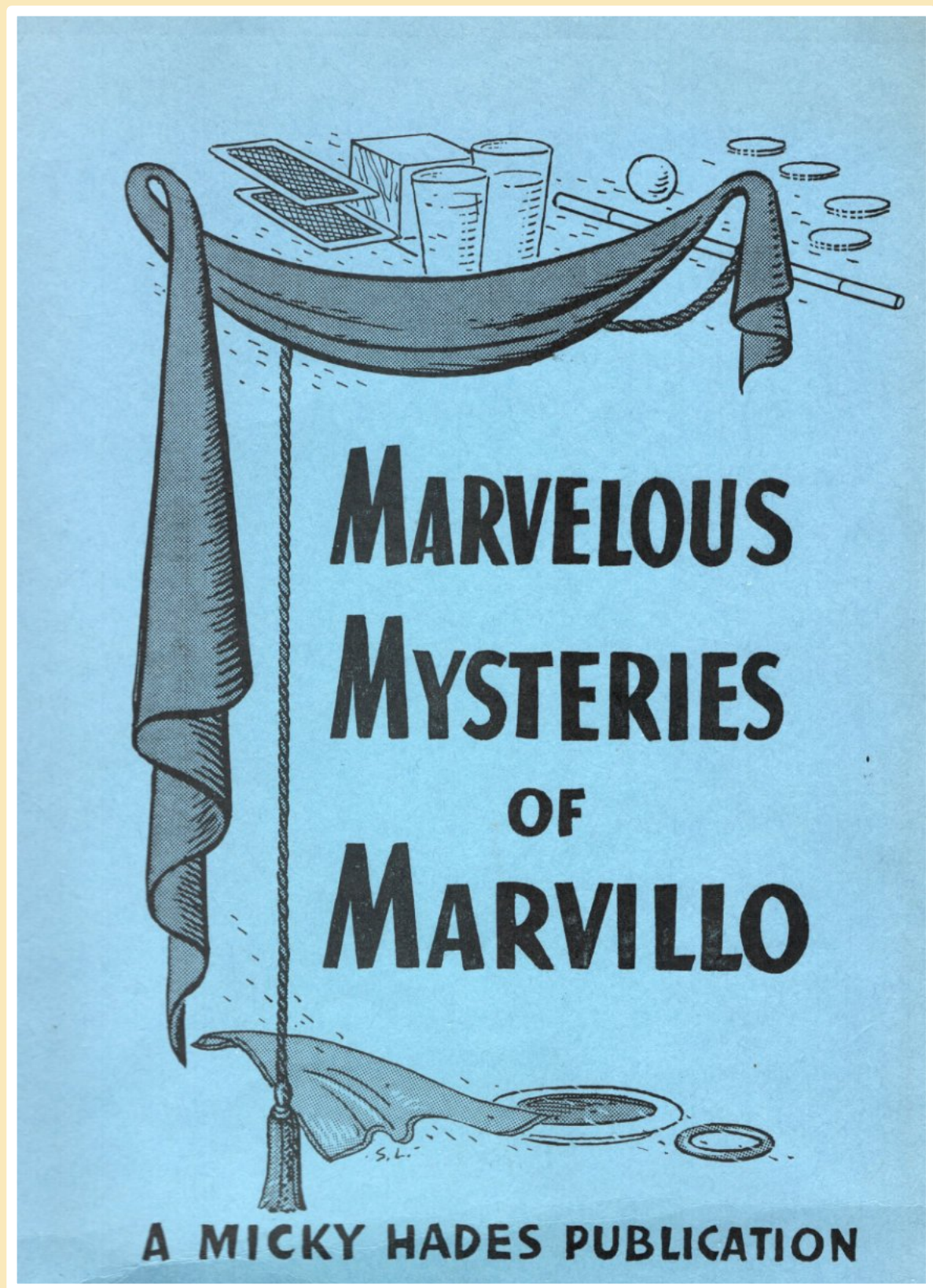


Abb.: Mentale Dosen, 1985



Abb.: Antimateriegeber, 1975



Kunststücke von Marvillo

Als Erfinder des „Trio-Würfeltricks“ dürfen wir **Arnold Liebertz** (1927-1989) aus Euskirchen in NRW nicht vergessen. Von Beruf war er Ingenieur. Nebenberuflich war er Zauberkünstler, Erfinder und Hersteller von Zauberkunststücken. Meistens trat er in England auf. Die meisten seiner Kreationen wurden über das „Rolando Studio“ von **Kurt-Jürgen Schwarz** in Remscheid vertrieben, einige wenige auch über Werry. Von ihm gibt es viele Beiträge in der Magischen Welt, Magie, Pik Dame und den Zeitschriften Magigram, Genii und New Tops.

Unter dem Titel „So einfach ist das“ kamen zwei Seminarschriften heraus. Zudem hat er im Jahr 1975 ein englischsprachiges Werk mit dem Titel „Marvelous Mysteries of Marvillo“ über **Micky Hades** herausgebracht. In diesem 40-seitigen Manuskript werden einige Tischkunststücke und einige Tricks für die Bühne beschrieben. Aus heutiger Sicht ist der Inhalt in diesem spiralgebundenen Skript aber eher semi-professionell. Seinen Trio-Würfeltrick findet man darin nicht, vermutlich lag das an dem Wunsch, das Kunststück professionell vermarkten zu wollen.

Trio Würfeltrick

Der Vorführende öffnet den Deckel eines kleinen Kästchens. In diesem befinden sich drei Würfel. Der Vorführende nimmt einen Würfel heraus und steckt ihn in seine Tasche. Der Deckel wird geschlossen und das Kästchen kurz geschüttelt. Man hört deutlich, wie die beiden verbliebenen Würfel klappern. Wird der Deckel wieder geöffnet, ist der dritte Würfel wieder ins Kästchen zurückgewandert.

Auf der Suche nach dem Erfinder und Urheber dieses Close-Up-Tricks wird man in dem Buch „50 years of magical creations“ von Anverdi fündig. Dort wird auf Seite 177 dieser Effekt unter dem Titel „Die effect with three dice“, beschrieben. Interessanter ist aber, dass in dieser Beschreibung der Name Marvillo fällt. Bei weiteren Recherchen stellt sich heraus, dass es sich um einen Schreibfehler gehandelt haben muss, denn eigentlich ist der Amateurzauberkünstler „Marvillo“ gemeint.

Die Erfindung wird ihm zugeschrieben, wobei er sich wiederum auf eine Idee des niederländischen Zauberkünstlers „Mavo“ bezieht. In einem englischsprachigen Buch mit dem Namen „Dice-Coveries“ erzählt Marvillo eine kleine Geschichte. Im August 1970 besuchte ihn sein Freund „Mavo“ in Euskirchen, Westdeutschland, und brachte einige seiner Kunststücke mit. Darunter auch den Trick mit den drei Würfeln. Dieser hat die ganze Familie verrückt gemacht, denn man konnte sich nicht erklären, wie es funktionierte. Bei „Mavos“ Ausführung wurde das Stück eines Würfels mit Hilfe einer Feder nach oben gedrückt. Arnold Liebertz fand einige Schwachstellen und beseitigte sie. Im September fand in Llandudno, einem Ort in Wales, eine „I.B.M. Convention“ statt. Dort zeigte er einigen bekannten Zauberkünstlern wie Eddie Burke, Roy Johnson und Bill Stickland das Kunststück. Sie waren von dem Effekt begeistert.

Dieses Kunststück wird seit vielen Jahren in den unterschiedlichsten Versionen und Größen verkauft und es wundert dann doch, dass in der Fachpresse so wenig darüber berichtet wird. Man findet das Kunststück in unterschiedlichen Qualitäten, mit verschiedenfarbigen oder gleichfarbigen Würfeln. Bei früheren Ausführungen wurde ein Deckel über das Kästchen gestülpt, bei neueren Versionen kann man die Würfel am Boden und Deckel durch einen durchsichtigen Schieber sehen. Auch bei der Namensgebung waren die Händler sehr erfinderisch.

So nannte **Eckhard Böttcher** seine Version „Mysteriöse Würfel-Box“, **Heinz Ruthert** aus Duisburg „Trio-Würfel“ und andere Händler „Trio-Würfeltrick“. Marvillo nannte sein Kunststück „Dice Capers“ oder „Dice sensation“; im angloamerikanischen Raum wurde es „Uncanny Die“ genannt. Hier hat sich mit einer besonders schönen Version **Eddy Taytelbaum** einen Namen gemacht. Eine ganz besondere Ausführung in einer Jumbo-Version hat **Michael Baker** aus den USA gefertigt. Sein Kästchen kommt in einem chinesischen Dekor daher, alle Würfel sind aus Holz gefertigt. Während bei den meisten anderen Versionen der untere halbierte Würfel auch ein Würfelteil ist, hat Michael hier einen normalen dunklen Holzklotz verwendet. Da das Innere des Kästchens dunkel gehalten ist, kann „der Würfel“ nicht „blitzen“.



Abb.: Dice Capers, Marvillo, 1970



Dobb-O-Mat, Marvillo, 1970

Bei diesem klassischen Kunststück aus den 1970er-Jahren befreit sich ein Würfel von einem Stab. Eine Schachtel wird von allen Seiten vorgezeigt. Der Vorführende lässt einen schwarzen Würfel oben in die Schachtel fallen. Der Würfel hat an den Seiten Löcher und wird mit einem kleinen Zauberstab durch die Schachtel fixiert. Und trotzdem wird der Würfel befreit.



Dice Calator, Marvillo, 1970

Bei diesem Kunststück, hergestellt um 1970, können mehrere Effekte vorgeführt werden. Man erhält eine Schachtel mit drei Würfeln, zwei schwarzen und einem roten. Dazu drei solide Metallstäbchen mit je einem blauen Knopf an einem Ende. Hiermit lassen sich eine Durchdringung und eine Wanderung des roten mit einem schwarzen Würfel zeigen.



Color Cube Release, Marvillo, 1975

Dieses klassische Kunststück wurde ursprünglich „Bloxo“ genannt und um 1960 von John Rice erfunden. Sechs Blöcke in verschiedenen Farben werden einzeln vorgezeigt. Ein Zuschauer darf sich zwei Farben aussuchen. Die Blöcke werden dann in einer Kiste mit einem Metallstab fixiert und der Deckel geschlossen. Wird dieser wieder geöffnet, fallen nur die beiden Zuschauersteine heraus. Marvillo hat hier eine Möglichkeit geschaffen, dass die Zuschauersteine einzeln herausfallen.

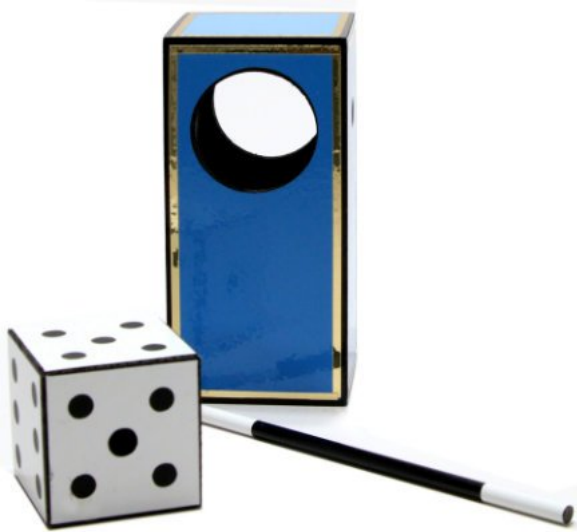


Abb.: Super Block Penetration, Thomas Pohle, 1992



Abb.: China Tower, Thomas Pohle, 1989



Abb.: Chinesische Glückstor, Thomas Pohle, 2015



Abb.: Witch Boxes, Thomas Pohle, 1992

Kunststücke von Thomas Pohle

Ich muss zugeben, dass mir die alten Kunststücke, die **Thomas Pohle** ab den 1980er-Jahren gefertigt hat, besser gefallen als die heutigen. Vermutlich liegt dies daran, dass die neueren Kunststücke dann doch etwas zu verspielt sind. Ich konnte auch keinen Händler ausmachen, der die heutigen Exponate im Angebot hat. Sicherlich gibt es bis heute eine treue Sammlergemeinde, die sich die meist limitierten Kunststücke in die Vitrine stellen. Klassisch kommt das Kunststück „Super Penetration“ daher, es wurde 1992 in Eckhard Böttchers Zauberbutike angeboten. Im Lieferumfang ist ein kleiner Zauberstab, ein massiver Holzwürfel mit einer durchgehenden Bohrung, ein Gimmick aus Metall und eine Vierkantröhre, die oben geschlossen ist. Der Würfel wird von unten in die Röhre bis ganz nach oben geschoben, dann durch die Löscher mit dem Zauberstab fixiert. Der Vorführende hebt die Röhre an, ein kleiner Ruck und der Würfel befreit sich vom Stab und gleitet unten heraus.

Im Jahr 1989 wurde der „China-Tower“ von der Zauberbutike für DM 198,00 angeboten. Zum Lieferumfang gehörte eine Trick-Schatulle mit Schublade, zwei große chinesische Chips, zwei Schieber und der Tower. Es handelt sich um einen Durchdringungseffekt, bei dem ein Chip zwei Schieber im Tower durchdringt, um dann wieder in der Schatulle zu erscheinen, aus der er entnommen wurde.

Mit fast 18 cm Gesamthöhe ist das „Chinesische Glückstor“ in der Ausgabe von 2015 vielleicht für den normalen Close-Up Bereich weniger geeignet. Es soll aus der „Schwarz-Gold“-Serie stammen, darüber finde ich aber keine Hinweise. Auch die Version von 1990 (Zauberbrief Nr. 53, DM 150,00), mit einer Höhe von 16 cm kann ich der „Schwarz-Gold“-Serie nicht zuordnen, es ist allerdings eine „Mikromagische Kostbarkeit“.

Bei dem Kunststück „Hexen-Kästchen“ aus dem Jahr 1992 (Zauberbrief Nr. 63) liegen drei Chips auf dem Tisch, ein roter, ein grüner und ein blauer. Nun werden drei Kästchen geöffnet, in jedem dieser Kästchen befindet sich eine Vertiefung mit je einem farbigen Boden, rot, grün und blau. Die Chips sind auf der Rückseite schwarz, werden auf dem Tisch ausgelegt. Ein Zuschauer soll sie gut durchmischen. Dabei sieht er nicht, wo die einzelnen Farbchips liegen. Dann werden auch die Kästchen durcheinandergebracht. Der Zuschauer legt nun in freier Wahl jeden Chip vor eines der Kästchen. Werden diese geöffnet, stimmen die Farben der Chips mit der Farbe des Bodens überein. Insgesamt können damit vier unterschiedlich starke Effekte gezeigt werden.

Alexander Römer

Alexander Römer ist in der szenischen Mikromagie zu Hause. Seine Expertise in diesem Metier hat er mit einigen veröffentlichten Skripten unter Beweis gestellt. Durch die Geschichten, die er während der Kunststücke seinen Zuschauern erzählt, versetzt er sie in eine völlig andere Welt. Mit ausgefeilten Vorträgen, dem richtigen Licht und der passenden Musik entführt er sein Publikum in die Welt der Mythen und Legenden, dabei stets vor Augen, den Zusehern ein kleines Wunder zu präsentieren. In einem seiner Skripte ist zu lesen, dass viele Zauberkünstler zwar über große Fingerfertigkeit verfügen, es aber nicht schaffen, den Zuschauern gegenüber „ein Wunder“ zu vollbringen. Nicht selten wird „der Zauber des Zauberns zu Gunsten des Spektakulären vernachlässigt“. Wie wahr! Den Exponaten, mit denen Alexander Römer sein Publikum verzaubert, sieht man an, dass sie mit viel Liebe zum Detail zusammengestellt wurden. Alleine durch diesen Umstand gewinnt er die Aufmerksamkeit des Publikums. Manch einer gerät dann schon mal ins „Träumen“.

Wahl im Kloster in Tibet

Schaut man sich dieses Kunststück einmal näher an, muss jedes Zauberer-Herz höherschlagen. Dieses Kleinod der szenischen Mikromagie besticht durch ansprechende Requisiten, alleine schon dadurch gewinnt man die Aufmerksamkeit der Zuseher. Hier kommen versteckte Magnete zum Einsatz, die den Effekt erst möglich machen. Sechs kleine Mönche stellen sich zur Wahl. Jeder von ihnen trägt etwas in seiner Hand, dies signalisiert seine Zuständigkeit im Kloster. So ist der Mönch mit dem Fächer für die schönen Künste zuständig, der Mönch mit der Glocke für den rechten Zeitpunkt, der mit dem Gehstock kennt immer den richtigen Weg, der mit dem Würfel spielt, der mit dem Schirm kümmert sich um das Seelenleben der Mönche und der Mönch mit der Kugel hat den größten Weitblick.

Im Laufe der Routine wird ein Mönch ausgewählt und in eine Schatulle gegeben, es ist derjenige, der verschlafen hat. Der Deckel der Schatulle wird geschlossen und auch die Pagode wird über die restlichen Mönche gestülpt. Der Vorführende hatte sich vorher abgewendet, damit er dem Geschehen nicht folgen konnte. Nachdem er sich wieder der Szene zugewandt hat, kann er mit Bestimmtheit sagen, welcher Mönch die „Schlafmütze“ war. Die Wahl des neuen Abts im Kloster erfolgt mit Hilfe einer Würfelurne, dem Forcieren einer Zahl und dem Vorlesen eines Testaments. Eine wahre Vorhersage!



Abb.: Requisiten zum Kunststück „Wahl im Kloster in Tibet“

© Alexander Römer, Aus dem Zauberkabinett-Skript Nr. 5, Szenische Mikromagie II, 2024



Auf der Jagd nach dem Vampir

Hier handelt es sich um ein klassisches Kellen-Kunststück, basierend auf Doug Bennetts „Vampire“ aus dem Jahr 1983 und dem Kunststück „Draculas Flucht“ von Philipp Saller aus dem Jahr 2014. Gegenüber der Saller-Version wurde hier der Griff der Kelle am oberen Teil des Sarges befestigt, damit die Zuschauer den Vampir aufrecht stehend sehen. Der Sarg ist mit den Maßen 25,0 x 10,0 x 6,0 cm für eine Vorführung im Close-Up- und Salon-Bereich bis zu 15 Personen geeignet. Gegenüber der Saller-Version ist das Design etwas mehr im dunkleren „Gothik-Stil“ gehalten.



Fünf Tugenden des Konfuzius

Die Zuschauer werden in die Zeit des alten China versetzt. Ein Zuschauer wird dazu eingeladen, sich auf eine Beamtenstelle zu bewerben. Dazu werden ihm einige Karten mit „Tugenden des Konfuzius“ gezeigt. Er soll sich für eine dieser Tugenden entscheiden. Menschlichkeit, Gerechtigkeit, Anstand und Sittlichkeit, Aufrichtigkeit und Weisheit. Die Karten werden nun im Kreis ausgelegt, in die Mitte wird ein Löffel gelegt, mit dem der Vorführende herausfinden muss, welche Karte mit welcher Tugend gewählt wurde. Hilfe bekommt er von einer Figur, die den Geist von Konfuzius beschwören soll. Und natürlich wird die gewählte Karte identifiziert.



Abb.: Die Mumie, 1967



Abb.: Chinese Cyclotron, 1960



Abb.: Cork Penetration, 1967



Abb.: Coin Slide, Reproduktion, 1970



Abb.: Pagoda (kleine Version), 1968



Abb.: Uncanny Dice Box, 1967

Kunststücke von Eddy Taytelbaum

Eddy Taytelbaum (1925-2019) hat mit seinen Arbeiten die exquisitesten Zauberkunststücke geschaffen, die man in der Zauberszene je gesehen hat. Erfunden hat er sie nicht, aber er hinterlässt uns durch seine Arbeiten wundervolle Exponate, die in der Close-Up Magie bis heute einzigartig sind. Seine Zauberschätze werden weltweit von Sammlern geschätzt und hoch gehandelt. Eddy trat weltweit mit seinen Kunststücken auf, wobei er vorrangig mit Spielkarten zauberte. Zu seinen Lieblingskunststücken gehörten der Kartensteiger, die Kellentricks und die Routine „Three Card Monte“. Ab 1979 fertigte er keine Kunststücke mehr an.

Eddy Taytelbaum nahm an drei FISM-Weltkongressen teil, bei denen er Preise gewinnen konnte. Beim Kongress im Jahr 1955 in Amsterdam belegte er den 1. Platz in der Kategorie Close-Up und den 3. Platz in der Sparte Kartenzauberkunst. Beim Kongress im Jahr 1958 in Wien belegte er den 1. Platz in der Sparte Kartenzauberkunst und 1961 in Lüttich in Belgien den 3. Platz in der Kategorie Kartenzauberkunst. Er hinterlässt uns Kunststücke, wie „Die Mumie“, „Uncanny Dice Box“, „Elevator Dice“, „Chinka Chink“, „Coin Slide“, hier abgebildet ist die Reproduktion eines unbekannten Herstellers, und „Chinese Cyclotron“, sowie viele zauberhafte Kellentricks.



Abb.: Elevator Dice, 1969



Abb.: Stop Light Paddle, 1970



Abb.: Chinka Chink, 1968



Abb.: Do-mini-o, Alan Warner, 1976



Abb.: Alphabet Antics, Alan Warner, 1976



Abb.: Maverick, Alan Warner, 1998

Kunststücke von Alan Warner

Alan Warner, Jahrgang 1935, stammt aus Harrow in England. Mit seinen Eltern wanderte er nach Australien aus, ging aber 1969 mit seiner Frau zurück nach England. 1972 eröffnete er seine eigene Firma mit dem Namen „Mini-Magic“. In seinem Angebot präsentierte er hochwertige Kunststücke für den Close-Up Bereich und für die Kinderzauberei. Seine Liebe zur Mikromagie wurde wohl durch die Arbeiten von Eddy Taytelbaum geweckt.

Do-mini-o

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 1976. Im Jahr 1986 hat Alan eine weitere Version gefertigt. Die Zuschauer sehen drei schwarze Dominosteine mit weißen Punkten und eine dünne leere Holzabdeckung. Dazu drei Bänder in den Farben Gelb, Blau und Rot. Im Laufe der Routine wird jeder Dominostein mit einem andersfarbigen Band umwickelt und in die Öffnung der Holz-Schatulle gelegt. Die Bandenden schauen dabei aber immer heraus. Wird ein Stein am Band wieder herausgezogen, haben sich die Punkte der Steine in die Farbe des jeweiligen Bandes verwandelt.

Alphabet Antics

Dies ist ein Kunststück für Kinder, im Jahr 1976 gefertigt. Den Kindern wird ein einfacher schwarzer Block gezeigt. Der Vorführende bittet nun alle Anwesenden, ihm zu helfen. Die Kinder sollen verschiedene Buchstaben des Alphabets „in die Luft malen“. Der Zauberer nimmt diese Buchstaben dann auf und legt sie in eine Hülle mit einer Tür. Dann legt er den schwarzen Block in die Hülle. Öffnet er die Tür der Hülle, sehen die Kinder den Buchstaben „A“. Mit Hilfe von bunten Zauberstäben sollen die Kinder den Block noch bunter machen. Am Ende wird dieser aus der Hülle herausgenommen, der Block leuchtet jetzt Gelb, mit verschiedenen Buchstaben in den Farben Rot, Blau, Orange und Grün.

Maverick

Ein Holzkästchen und vier Dominosteine werden vorgezeigt. Die Steine haben die gleichen Augenwerte, sind aber unterschiedlich farbig, Rot, Blau, Gelb und Grün. Nun soll ein Zuschauer eine der Farben auswählen. Werden jetzt die Dominosteine aus dem Kästchen auf dem Tisch ausgelegt, stellt sich heraus, dass die Augenwerte eines einzigen Steins die gewählte Farbe haben. Werden die anderen Steine umgedreht, haben alle eine Raute auf der Rückseite, der gewählte Stein nicht.



Abb.: Oriental Blocks, Alan Warner, 1972



Abb.: Siamese Ribbon, Alan Warner, 1972

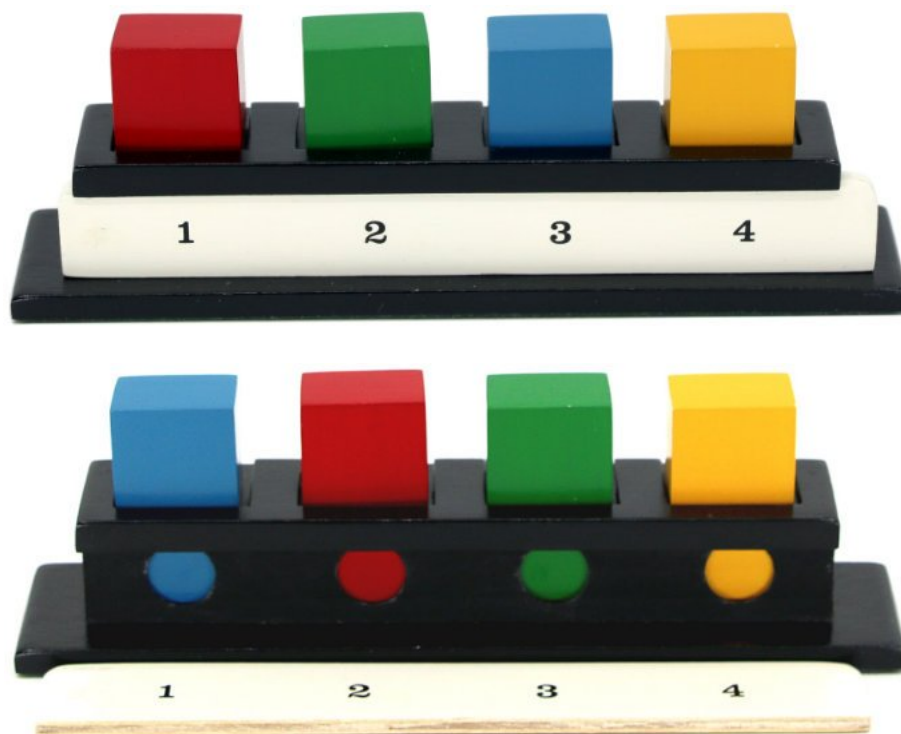


Abb.: Mini Mental, Alan Warner, 1972

Oriental Blocks

Den Zuschauern wird ein kleines Kästchen in Pagoden-Form gezeigt. Dazu eine lange Nadel und mehrere farbige Holzklötzchen. Sie sind Grün, Orange, Schwarz, Blau, Gelb und Rot. Die Abmessungen der Pagode betragen 8,8 x 3,2 x 5,0 cm. Alan Warner schuf dieses schöne Exponat um 1972. Ein Zuschauer wird gebeten, sich zwei der Holzklötzchen auszusuchen. Alle Klötzchen werden dann in die Pagode gelegt und mit Hilfe der Nadel durch zwei Löcher in der Seitenwand fixiert. Der Deckel wird geschlossen. Mit einer schnellen Bewegung wird das Kästchen nach vorne gekippt und es fallen zwei Steine heraus. Es sind die vom Zuschauer Gewählten.

Siamese Ribbon

Dieses sehr schön anzuschauende Kästchen im orientalischen Stil wurde im Jahr 1972 gefertigt. Die Abmessungen sind 10,0 x 2,5 x 5,0 cm. Das Gehäuse ist in Schwarz und Gelb gehalten, dazu mit einem leuchtenden Lack überzogen. Auf der vorderen Tür ist ein handgemalter roter Drache zu sehen. Bei diesem klassischen Effekt wird ein Seidenband durch zwei Löcher im Kästchen gezogen, dabei sind beide Türen, vorne und hinten, geöffnet. Das Band schaut links und rechts heraus. Der Vorführende schneidet nun das Band mit einer Schere in der Mitte durch. Die Türen werden geschlossen. Zieht er nun an einem Ende des Bandes, sieht man, dass sich das andere Ende bewegt. Die Restauration ist perfekt.

Mini Mental

Dieses mentale „Wunderwerk“ fertigte Alan Warner im Jahr 1972 zuerst in einer Mini-Version, es folgte einige Monate später eine große Version. Hier zu sehen ist die kleinere Ausführung, die Länge beträgt 16,5 cm, die Breite 3,2 cm. Im Jahr 1990 wurde die kleine Version nochmals mit Teak-Holz angefertigt. Auf einem Podest stehen vier farbige Holzklötzchen, in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb. Vorne ist eine Tafel mit den Zahlen von 1 bis 4 angebracht. Alle vier Blöcke werden auf den Tisch gelegt. Ein Zuschauer darf nun frei eines der Klötzchen wählen. Es wird auf die Position Nr. 1 gesetzt. Dann wählt er weitere Blöcke, die folgend auf die Positionen 2, 3 und 4 gesetzt werden. Jetzt entfernt der Vorführende die vorne angebrachte Tafel mit den Zahlen. Es werden farbige Punkte sichtbar. Jeder dieser Punkte passt in seiner Farbe genau zu den platzierten Holzklötzchen – eine vierfache Übereinstimmung.



Abb.: Taschenschieber, 2010



Abb.: China Ring Miracle, 1987



Abb.: Chip Trick, 1980



Abb.: Die Penetration, 1982



Abb.: Paddle Waggle, 1982



Abb.: Jumping Die, 1985

Kunststücke von Willi Wessel

Seine Zauberexponate sind einzigartig und von feinsten Qualität. Sein „Chip Trick“ basiert auf einem Kunststück von **Erhard Liebenow**, mit dem Namen „Color Miracle“. Bei dem Kunststück „Die Penetration“ durchdringt ein Würfel einen Stab in einer Röhre. Bei „Jumping Die“ befreit sich ein Würfel von einem Seidenband in einem kleinen Kästchen. Von dem Kunststück „Colored Number Blocks“ wurden nur 10 Exemplare gefertigt. Bei dem Trick „Card Penetration“ durchdringt eine Spielkarte in einem Kartenrahmen einen Stab, der die Durchdringung eigentlich verhindern soll. Ein sehr schönes Kunststück ist „Jewel Cupboard“, bei dem sich drei farbige Blöcke, mit zwei Messern in einem Holzrahmen fixiert, aus dem Rahmen befreien. Viele weitere hier abgebildete Kunststücke erklären sich von selbst.



Abb.: Colored Number Blocks

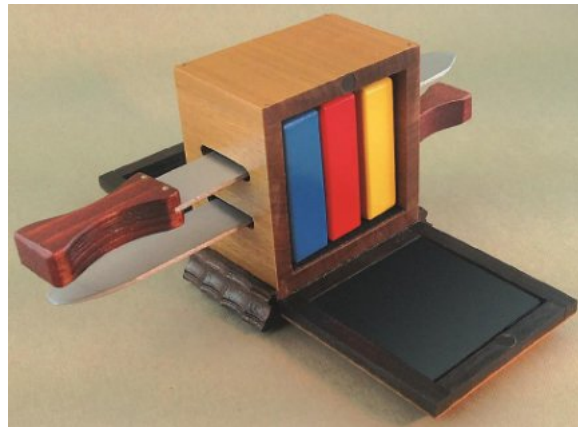


Abb.: Jewel Cupboard



Abb.: Card Penetration



Abb.: Parrot Paddle



Abb.: Okito Box, Precision Magic Metal, 1994



Abb.: Buddha Coin Box, Chazpro, 2008



Abb.: Buddha Bosten Dose, Omar Ferret, 2016



Abb.: Ali Baba Coin Box, Eddie Gibson, 1975



Abb.: Duvivier Coin Box, Dominique Duvivier, 1988



Abb.: Münzen-Pokal, Eckhard Böttcher, 1992

Münzendosen

Für die Zauberkunst mit Münzen sind in der Vergangenheit einige Münzendosen erfunden worden, meist aus Messing, vernickelt, oder neuerdings auch aus Kunststoff. Einige mit und einige ohne Deckel. Mit diesem Hilfsmittel kann man Münzen erscheinen, verschwinden und wandern lassen. Unzählige Routinen wurden im Laufe der Zeit für dieses Gimmick ersonnen, viele davon alleine für die „Okito Coin Box“. Diese Dose, erfunden von **Theo Bamberg** (Okito, 1875-1963), ist nicht präpariert und besitzt einen Deckel. Den Deckel kann man im Laufe einer Routine auch am Dosen-Boden platzieren, sodass der Doseninhalt unsichtbar entfernt werden kann. Es gibt hier auch eine Version mit einem magnetischen Boden. Bei der „German Coin Box“ ist der Boden etwas nach innen versetzt, damit dort eine Münze „versteckt“ werden kann. Sie hat keinen Deckel. Eine Version dieser Box aus Kunststoff wurde unter dem Namen „Foxie“ 1963 von Werry auf den Markt gebracht. Die gleiche Dose, aber mit Deckel wird als „Boston Dose“ bezeichnet. Der Deckel passt auf beide Seiten der Dose. Somit kann man eine Münze im Boden damit verbergen.

Die „Buddha Coin Box“ ähnelt der Okito Dose, hat aber eine bauchige Form. Ansonsten gibt es keine Unterschiede. Eine weitere Variante der Okito Box ist die „Pandora Box“, auch „Brema Coin Box“ genannt. Deckel und Boden sind gleich hoch. Somit kann man nicht erkennen, welche Seite oben oder unten ist. Erfunden hat diese Münzendose **Carl Brema** (1864-1942). Im Jahr 1985 brachte Werry „Schmucki“ auf den Markt, eine Dose aus Kunststoff, mit der man auch andere kleine Gegenstände verwenden kann. Es gab eine durchsichtige und undurchsichtige Version. Der Deckel war nicht glatt, sondern hatte einen kleinen „Griff“ auf der Oberseite. „Perplex“ ist der Name einer weiteren Dose, aus Kunststoff gefertigt und mit einem stempelartigen Deckel. Man legt eine Münze in die Dose, setzt den Deckel auf und wenn der Deckel wieder entfernt wird, ist die Münze verschwunden.

Die „Sawa Coin Box“ unterscheidet sich von der klassischen Okito Coin Box dadurch, dass im Deckel und Boden jeweils ein kleines Loch ist. Mit Hilfe eines zusätzlichen Gimmicks kann man mehrere Münzen aus ihr verschwinden lassen, wobei der Deckel nach jeder Sequenz geöffnet werden kann. Erfunden hat diese Dose **Hiroshi Sawa** Anfang der 1980er-Jahre. Die „Mulholland Coin Box“ ist eine kombinierte Okito- und Boston Dose, allerdings mit einem Loch im Deckel und Boden. Mit Hilfe einer speziellen Münze, die im Boden arretiert wird, wird eine „Boston Dose“ daraus. **Gerard Slaxon** (1922-1995) erfand eine durchsichtige Okito Dose aus Kunststoff. Bei der „Slot Box“ ist im Boden eine Nut eingefräst. Mit diesem Zusatz kann beim Kippen der Dose eine Münze zurückgehalten werden. Die „T.C. Coin Box“ ist eine weitere Münzendose aus Okito Coin und Boston Dose. Bei der „Bernard Coin Box“, erfunden 1961 von **Bobby Bernard** (1931-2014), handelt es sich um eine Okito Box, allerdings ist hier der Boden lose, also beweglich. Beim Kippen fällt der Boden immer nach unten, kann dabei aber nicht herausfallen.

Bei der „Ali Baba Münzenbox“ kann man in das Innere hineinschauen, sie scheint leer zu sein. Bei der Routine wird sie leer vorgezeigt, dann ein kleiner Münzenstapel auf einem kleinen Podest platziert und mit einem Deckel bedeckt. Der Münzenstapel verschwindet und wandert in die vorher leer gezeigte Box. **Eddie Gibson** brachte diese Box in den 1970er-Jahren auf den Markt. Bei der „Chinese Coin Box“ von **Fred Lowe** aus dem Jahr 1968 kommen mehrere Trickmünzen zum Einsatz. Somit lassen sich mit dieser Münzendose fast alle Routinen umsetzen, die man auch mit anderen Boxen machen kann. Im Set werden eine Gimmick-Chinamünze und ein Gimmick-Halb Dollar mitgeliefert. Eine weitere Münzendose von Fred Lowe ist der „Coin Cylinder“ für halbe Dollar-Münzen aus dem Jahr 1965. Während ein Zuschauer den Zylinder hält, wird er vom Vorführenden mit Münzen gefüllt. Die Münzen verschwinden spurlos.

Die „Duvivier Münzenbox“ kombiniert eine Okito Box und Boston Box mit einem Münzenstapel. Erstmals kam dieses Kunststück 1988 auf den Markt. Im Jahr 1975 brachte die Firma Tenyo die allseits bekannten „Dynamic Coins“ auf den Markt. Ein Kunststück, mit dem man einen ganzen Münzenstapel wandern lassen konnte. Basierend auf dem Kunststück „Coin Cylinder“ von Fred Lowe ist dies das meist kopierte Münzenkunststück überhaupt. 1992 brachte **Eckhard Böttcher** das Kunststück „Münzen-Pokal“ auf den Markt. Dieser 70 mm hohe Pokal wird während der Vorführung leer vorgezeigt. Der Deckel wird aufgesetzt und nach einer magischen Bewegung wieder entfernt. Im Pokal sind nun zehn 5-DM Münzen erschienen. Dieses Kunststück ähnelt der „Ali Baba Box“ von Eddie Gibson. Das Gimmick besteht auf einer Seite aus einer 5-DM Münze, ist aber auf der anderen Seite „hohlgedreht“. Legt man nun neun Münzen in den Pokal und die Trickmünze obenauf, scheint der Pokal leer zu sein.



Abb.: Coin Cylinder, Fred Lowe, 1965



Abb.: Dynamic Coins, Tenyo, 1975



Abb.: Magic Coin Box, Thomas Pohle, 1983



Abb.: Guldiplex, Future Magic, 1985



Abb.: The Bolt, Eddie Gibson, 1995

Weitere Münzenkunststücke

Viele weitere Münzenkunststücke wurden uns von verschiedenen Händlern angeboten. So findet man von **Thomas Pohle** die „Magic Coin Box“ aus dem Jahr 1983, angeboten in der Zauberbutike von Eckhard Böttcher. Es handelt sich um eine Art Münz-Dose und sie funktioniert wie eine Z-Wallet. Damit lassen sich Münzen verschwinden, erscheinen und verwandeln. Ziemlich bekannt ist „Guldiplex“, ein Kunststück, bei dem mehrere Münzen durch zwei Glaszylinder, nur getrennt durch eine Spielkarte, von oben nach unten wandern. Es ist nicht ganz klar, wer der Erfinder ist. Immer wieder genannt wird **Yonezo Mikame**, der eine Version unter dem Namen „Coin Tube“ im Jahr 1980 auf den Markt brachte. Er verwendete undurchsichtige Zylinder aus Kunststoff. Abgeleitet davon schuf **Karl-Heinz Tanczer** (Future Magic) um 1985 eine Version mit durchsichtigen Zylindern. Vermutlich stammt das Kunststück aber aus den Niederlanden, denn hier kann man „Guldiplex“ von verwendeten Gulden-Münzen und Plexiglasröhren ableiten. Als Schlusseffekt wird aus der Röhre oft eine Batterie produziert, mit der Anmerkung, dass das Kunststück „mit Strom funktioniert“. Ein sehr schönes „Befreiungskunststück“ kann man mit „The Bolt“ zeigen. Eine China-Münze befreit sich von einem Bolzen, der mit einer Mutter gesichert wurde.



Perfect Crime

Dieses Kunststück wurde im Jahr 1989 von **Mark Leveridge**, **Per Clausen** und **Chris Payne** entwickelt. In der Dose mit dem silbernen Deckel wird ein Ring eingeschlossen, in die Dose mit dem roten Deckel kommt ein Geldstück (links). Auf wundersame Weise tauschen beide Gegenstände die Plätze (rechts). Der Ring befindet sich in der roten Dose, das Geldstück in der silbernen Dose. Beide Dosen inkl. Deckel wurden aus Messing gefertigt.



Time Element Cylinder

Andy Martin gibt als Erfinder dieses Kunststücks auf seiner Website Lubor Fiedler an, der es im Jahr 1972 erfunden haben soll. Als Erfinder gilt aber auch **Phil Matlin** aus Kanada, der es um 1979 erfunden haben soll. Während sich der Vorführende abwendet, soll ein Zuschauer ein Streichholz in einem der beiden Zylinder deponieren und diesen in seine Tasche stecken. Auch den anderen Zylinder soll er in eine andere Tasche stecken. Der Zauberer wendet sich dem Geschehen wieder zu und kann treffsicher verkünden, in welcher Tasche sich der Zylinder mit dem Streichholz befindet.



Brass Nest of Boxes

Zwei kleine Messingboxen werden vorgezeigt. Die Kleinere passt in die größere Box. Mit Hilfe dieses Kunststücks kann man einen geliehenen Ring, eine Münze oder einen Zettel mit einer Vorhersage erscheinen lassen. Die Firma Tango Magic hat dieses Kleinod der Close-Up Magie im Jahr 2015 herausgegeben. Im Set enthalten ist auch ein spezielles Taschentuch, mit dem man einen Ring verschwinden lassen kann.



Brass Plug Box

Dieses Kunststück aus Messing wurde im Jahr 1941 von der Firma Davenports auf den Markt gebracht. Der Deckel lässt sich abschrauben. Mit Hilfe dieser Box können Münzen und kleinere Gegenstände verschwinden, erscheinen und ausgetauscht werden. Man zeigt zum Beispiel die Box, kippt einige Silbermünzen aus ihr heraus und setzt dann den Deckel auf. Wird dieser wieder entfernt, haben sich in ihr andere Münzen oder Konfetti „materialisiert“.



Brass Drum-Head Tube

Diese Drum-Head Tube ist klein genug, um sie im Close-Up Bereich, am Tisch sitzend, einzusetzen. Die Ladung erfolgt mit einer Daumenspitze. Dieses Exemplar wurde im Jahr 1987 von **Terry Roses** gefertigt, limitiert auf 100 Stück. Ein runder Zylinder wird leer vorgezeigt und anschließend an beiden Enden mit dünnem Papier, mittels zweier Ringe, verschlossen. Der Vorführende durchstößt dann auf einer Seite das Papier und produziert aus der Röhre ein kleines Tuch, einen Streamer, Münzen oder Schwammkügelchen.



Solid Brass Hot Rod

Bob Solari kreierte Anfang der 1990er-Jahre einige Kunststücke aus Messing. Um 1993 fertigte er diese Hot Rods an. Im Laufe der Routine wird ein Messing-Stab mit sechs verschieden farbigen Glas-Steinen auf beiden Seiten vorgezeigt. Nun wird eine der Farben ausgewählt und plötzlich haben sich alle Steine auf dem Messing-Stab in diese Farbe verwandelt.

Card Box

Diese dünne Kassette für Visitenkarten wurde 1989 von der Firma Viking MfG. nach dem Vorbild von **Carl Brema** aus dem Jahr 1928 gefertigt. Mit dieser Kassette kann man die zerrissene und wieder hergestellte Spielkarte zeigen oder Gegenstände wie Geldscheine oder Visitenkarten austauschen.





Transformation Tube

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 1980 und wurde von der Firma Ronjo in den Ausführungen Aluminium und Messing auf den Markt gebracht. Es handelt sich um eine klassische Niffin-Flaschen-Ausführung. Nachdem der Deckel abgeschraubt wurde, werden drei kleine Seidentücher in die Dose gegeben, der Deckel wird wieder aufgesetzt. Nach einem Zauberspruch wird die Dose geöffnet, die Tücher sind verschwunden und es befindet sich Wasser in der Dose.



Billet Box

Mit dieser hochwertigen Box aus Messing kann man eine gefaltete Spielkarte gegen eine andere austauschen oder andere Gegenstände wie Münzen, Geldscheine, kleine Notizen oder Spielkarten erscheinen lassen. Gefertigt wurde dieses Exponat im Jahr 1999 vom Collectors' Workshop.



Abb.: Goldfinger, Scotty York, 1972



Abb.: Dice 'N' Pins, Davenport, 1993



Abb.: Four Coin Transpo, 1990



Abb.: Coin Cups, Inzani-Henley, 1964



Abb.: The Vault, Chazpro, 1999

Goldfinger

Dieses Kunststück von **Scotty York**, ersonnen 1969 und erneut aufgelegt im Jahr 1972 wurde mit verschiedenen Geldbörsen ausgeliefert. Zu diesem Kunststück gibt es eine Routine von Fred Kaps mit dem Namen „Goldfinger 2“, erklärt in der Genii, Ausgabe Mai von 2013. In dem Plot wird die Geschichte nacherzählt, wie man aus Halbedelmetallen Gold macht. Dazu werden einige Routinen mit Silber-Dollars vorgeführt, u.a. „Münzen durch den Tisch“. Am Ende der Routine verwandeln sich die Silbermünzen in Goldmünzen.

Dice 'N' Pins

Den Zuschauern werden eine quadratische Messingröhre mit seitlich angebrachten Löschern, drei Würfel mit Löchern und drei Metallstifte vorgezeigt. Alle drei Würfel werden mit den Stiften in der Röhre fixiert. Der Vorführende klopft einmal mit der Röhre auf den Tisch und ein Würfel fällt heraus. Es zeigt sich, dass es der Würfel aus der Mitte war. Als Erfinder gilt Marvillo.

Four Coin Transpo

Dieses Kunststück stammt von 1990, der Hersteller ist leider nicht bekannt. Vier verschiedene Münzen werden in eine Holzkiste auf dem Tisch gelegt. Der Zuschauer wählt eine beliebige Münze ohne Zwang aus und der Deckel wird darauf gelegt. Eine Handvoll leerer Umschläge wird gezeigt und der Zauberer wählt einen aus, zeigt, dass er innen eindeutig leer ist, und versiegelt ihn. Der Zauberer macht dann eine magische Bewegung und der Deckel wird angehoben und die ausgewählte Münze ist aus der Schachtel verschwunden. Der versiegelte Umschlag wird nun geschüttelt und man hört eine Münze darin. Der Umschlag wird aufgerissen und die ausgewählte Münze liegt darin.

Coin Cups

Dieses Kunststück stammt von der Firma Inzani-Henley und wurde 1959 ersonnen. Die Becher sind aus Leder, etwa 7,5 cm hoch und die mitgelieferte Routine stammt von **Ken Brooke**. In der ersten Phase der Routine wandern Münzen von einem Becher zum anderen, dann durchdringen sie den Tisch.

The Vault

Dieses Kunststück wurde von der Firma Chazpro im Jahr 1999 auf den Markt gebracht. Es ist eine Art Tresor, aus Messing gefertigt. Der Deckel enthält ein Zahlenwerk. In ihm finden Münzen, kleine Zettel, ein Ring oder gefaltete Geldscheine Platz. Eine Routine stellt sich so dar, dass man mehrere Zettel ins Publikum gibt, aber nur einer enthält die Zahlenkombination. Diese fällt natürlich immer dem Vorführenden zu.



Abb.: Schach-Chip, Per Clausen, 2001



Abb.: Black and White Surprise, Per Clausen, 1989



Abb.: Matchmaker, Per Clausen, 2002



Abb.: Holy Chip, Per Clausen, 2003



Abb.: Prediction Chips, Per Clausen, 1990



Abb.: Magic Signs, El Duco, 1985

Weitere Chip-Kunststücke

Per Clausen aus Dänemark ist ein Spezialist für Chips aus Messing. Viele seiner Kunststücke kennen wir auch aus den Angeboten deutscher Händler. Bei dem Schach-Chip (Checker Chip) wird aus einem weißen Chip ein schwarzer und umgekehrt. Jeder Zuschauer denkt, dass der Chip auf einer Seite weiß und auf der anderen Seite schwarz ist. Wird der Chip einem Zuschauer in die Hand gegeben, hat er sich plötzlich auf beiden Seiten in einen Schach-Chip mit entsprechendem Muster verwandelt.

Black and White Surprise

Basierend auf den „Rainbow-Chips“ von **Sam Dalal**, um 1978 produziert, brachte Per Clausen 1989 „Black and White Surprise“ heraus. Hier wechseln ein schwarzer und ein weißer Chip in der Hand mehrmals die Plätze. Mit Hilfe von Karten auf denen farbige Punkte abgebildet sind, verändern die Chips nun ihre Farben. Sie sind mal Gelb, dann Blau, Grün und schließlich Rot.

Matchmaker

Bei dem Kunststück „Matchmaker“ kommen zwei Etuis mit jeweils vier Chips zum Einsatz. Die Messing-Chips sind rot, gelb, blau und grün. Im Laufe der Routine bekommt eines der Etuis ein Zuschauer. Durch verschiedene Handlungen werden nun einige Übereinstimmungseffekte erzielt.

Holy Chip

„Holy Chip“ ist die Metall-Ausgabe von Tony Lackners „Chips Total“, mit einem leicht veränderten Plot. Zum Einsatz kommen zwei schwarze Chips und ein weißer Chip mit einem Loch in der Mitte. Ein schwarzer und der Loch-Chip tauschen die Plätze. Der Loch-Chip wird auf beide Schwarzen gelegt und wandert in die Mitte des Stapels. Zum Schluss hat der Vorführende zwei Loch-Chips und einen schwarzen in der Hand.

Prediction Chips

Mit den „Prediction Chips“ kann man einen von fünf farbigen Chips vorhersagen. Dieses Kunststück, basierend auf Sam Dalals „Super Psychic Chips“ aus dem Jahr 1978, hinterlässt bei den Zuschauern einen starken Eindruck. Hier wird mit Überlegern gearbeitet.

Magic Signs

Ein Kunststück von **El Duco** darf hier nicht unerwähnt bleiben. „Magic Signs“ ist ein Vorhersage-Effekt mit ESP-Chips aus Messing. Sie wurden in einem schönen blauen Etui geliefert. Man zeigt fünf ESP-Chips aus Messing vor, die Rückseiten sind weiß. Ein Zuschauer soll an eines der Symbole denken. Der Vorführende nimmt einen der Chips auf und unterschreibt auf der Rückseite mit seinem Namen. Zum Schluss stellt sich heraus, dass der Zuschauer genau diesen Chip in seinen Händen hält.

The Double Bill Tube

(Invented by Walter B. Gibson)

This trick is an unusual one because a dollar bill (borrowed and number noted) is later found in a tube which has been sealed and marked prior to the borrowing of the bill. No pocket work is involved.

The performer has two tubes—one small, the other large—resting on the table. He shows the smaller tube empty. The cover is screwed on; the tube is sealed, and the label is marked.

The dollar bill is borrowed and placed on the table. The smaller tube is placed in the larger one, which is also covered with a cap. This is sealed and the label is marked. The dollar bill vanishes. Both tubes are opened; the same bill is discovered in the inner tube. Everything may be examined.

Let us note the construction of the inner tube. Below the threading for the screw cap, its wall is only half thickness. The tube has a loose bottom with a tiny flange.

In the large tube is short solid bottomed tube or lining that is made to fit the inside of the inner tube. The large tube rests on the table, with the fake inside.

The small tube is shown empty. It is closed and sealed. In setting it on the table the magi-

cian secretly removes the false bottom. He drops this in his pocket when he obtains a rubber band; he also gets a bill of his own, which is folded and held with a rubber band.

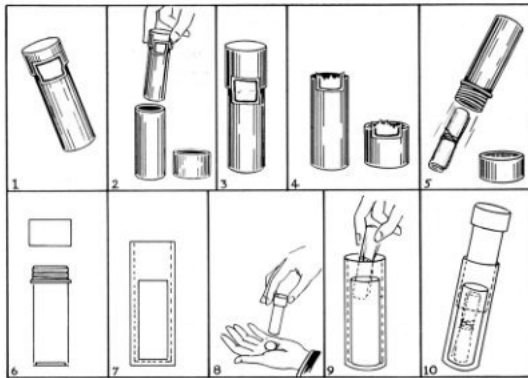
The borrowed bill is folded and banded. The exchange is made; the performer retains the borrowed bill and lays his own in plain view.

Picking up the large tube he drops the borrowed bill into the lining that rests within. Then he inserts the small tube in the large one. Having no bottom, the small tube picks up the fake, which contains the borrowed bill.

Anyone may cap and seal the large tube. The dummy bill is vanished (a cigarette vanisher does the work neatly); and the borrowed bill is found inside the inner tube. Both tubes will stand close examination.

The apparatus for this trick is manufactured exclusively by Carl Brema & Son of Philadelphia. This is through arrangement with the inventor. The apparatus must be of perfect mechanical construction in order to obtain successful operation.

The originator of the trick recommends the device as manufactured by Brema; and readers are cautioned against any imitations that may appear.



Effect: 1.—The inner tube, shown empty and sealed. 2.—Inserted in larger tube. 3.—Outer tube sealed. 4.—Outer tube opened. 5.—Borrowed bill discovered in inner tube.
Method: 6.—Inner tube without lining. 7.—Larger tube containing lining (fake) for inner tube. 8.—Dropping loose bottom of inner tube. 9.—Bill secretly dropped in lining. 10.—Loading lining into inner tube when inner tube is placed in large tube. This is automatic.



Abb.: Bill Tube Deluxe, Viking MfG.

Bill Tube

Man vermutet, dass dieses kleine Trickgerät, meist aus Messing gearbeitet, **Carl Brema** (1864-1942) erfunden hat, zumindest hat er es im Jahr 1924 auf den Markt gebracht. In Deutschland war es **Max Haug** (1913-1975), der dieses Kunststück vermarktete. Es handelt sich um eine kleine runde Röhre mit Boden und einem Deckel, der abgenommen oder abgeschraubt werden kann. Bei einigen Ausführungen kann man den Deckel mit der Röhre durch einen kleinen Metallstift verbinden und mit einem Schloss sichern. Klassisch erscheint in der Röhre ein signierter Geldschein, der vorher vom Vorführenden weggezaubert wird. Es können aber auch Zettel, kleinere Gegenstände oder ein Seidentuch hervorgezaubert werden. Die „Double Bill Tube“ ist eine erweiterte Version dieses Trickgerätes, um 1928 von **Walter B. Gibson** erfunden und erstmals 1931 in einer Fachzeitschrift beschrieben.



Abb.: Pea Picker Pea Can, Ireland Magic Company, 1962

Pea Can

„Little Pea Can“ oder schlicht „Pea Can“ ist ein wunderbares Kleinod der Tischzauberei. Es wird leider so gut wie nicht mehr vorgeführt. In Deutschland nennt man dieses Kunststück „Schweinerei“. Wahrscheinlich deshalb, weil sich bei der Vorführung eine Erbse in Wasser verwandelt und auf der Handfläche eines Zuschauers ausgegossen wird. Die kleine Röhre hat sicherlich im Laufe der Jahre einige Verwandlungen mitgemacht. In Größe und Form hat sie sich gewandelt, vom Material her wurde sie aus Horn, Kunststoff oder Messing gefertigt. Als Verschluss kam ein Deckel oder ein Korken zum Einsatz. Die Variante mit einem Korken finde ich persönlich viel liebevoller umgesetzt und man kann sie heute noch so kaufen. Zur Vorführung: Man zeigt den Zuschauern eine kleine Dose und gibt eine Erbse hinein. Anschließend wird sie mit einem Korken verschlossen. Man bittet nun einen Zuschauer, seine Hand auszustrecken, der Korken wird entfernt und der Inhalt, es ist Wasser, wird auf die Hand ausgegossen.

Die ursprüngliche Ausführung sah aus wie eine Konservendose und trug ein Erbsen-Etikett, wobei vermutet wird, dass dieses Kleinod aus den 1930er stammte und von **Soren Sorenson Adams** (1869-1963) erstmals in den USA angeboten wurde. Die heutigen Röhren bestehen meist aus Messing und werden mit einem Korken verschlossen. Dabei befindet sich im Inneren ein Messing-Einsatz, der später zusammen mit dem Korken abgenommen („gestohlen“) wird. In diesen Einsatz wird am Anfang der Routine die Erbse oder Ähnliches gegeben. Es gab früher wohl noch eine weitere Variante, bei der die Röhre „doppelwandig“ war. Hier wurde die Erbse in die Mitte der Dose gegeben, das Wasser befand sich in der Dose am äußeren Rand. Die kleine Dose kann man auch dazu benutzen, Salz verschwinden zu lassen. Dies wird in der Zeitschrift „Hugard’s Magic Monthly, JG Nr. 1, Heft Nr. 12 aus 1944“ von **George Starke** beschrieben. Eine schöne Idee mit dem Namen „Candy Kiss Machine“ stammt von **Scotty York** (1937-2012). Bei ihm verwandeln sich Salz und eine Bohne in Süßigkeiten.

Color Changing Knives

Im deutschen Sprachgebrauch kennen wir diese Art von Kunststücken als „Färbemesser“. Dabei wird ein Taschenmesser beim klassischen Plot beidseitig vorgezeigt, es hat auf beiden Seiten dieselbe Farbe, zum Beispiel Weiß. Wird es durch die Hand geschoben, wechselt die Farbe auf beiden Seiten, zum Beispiel Schwarz. Je nach Routine wechseln die Messer mehrmals die Farben, mal Rot, mal Blau, mal Grün. Heute sind weitaus mehr Effekte möglich als früher. So braucht man nur mit den Fingern über das Messer zu streifen und die Farbe verändert sich unter dem Finger. Hält man in jeder Hand ein Messer, können Farben zwischen ihnen auch hin und her springen. Zum Schluss vieler Routinen verwandelt sich ein Messer in viele kleinere. Um die Messer nach der Routine vorzeigen zu können, wurden oft Austauschmesser verwendet, der eigentliche Färbefeffekt wurde mit Hilfe des „Kellengriffes“ realisiert. Vermutlich wurde der eigentliche Effekt von **Walter Jeans** (1877-1942) erfunden. Einen Satz mit drei Messern erfand **Ralph W. Hull** (1883-1943). Im Jahr 1936 verkaufte **Mike Kanter** ein Messer mit unterschiedlichen Farben auf beiden Seiten. Künstler wie **Fred Kaps** (1926-1980), **Juan Tamariz**, **Arturo de Ascanio** (1929-1997) und **René Lavand** (1928-2015) zeigten die Färbemesser. Einige Künstler brachten ihre eigene Messer-Kollektion auf den Markt. **Ken Brooke**, **James Riser**, **Lewis Ganson**, **Joe Mogar**, **José de la Torre** und **Scotty York**.



Abb.: Färbemesser von José de la Torre, 1977



Abb.: Färbemesser von David Regal, 2020



Abb.: Färbemesser von Joe Mogar, 2008



Abb.: Red Jigged Bone Knives, Joe Mogar, 2009



Abb.: Färbemesser von Rodger Lovins, 2019



Abb.: Färbemesser von Al Cohen, 1972



Abb.: Färbemesser von Scotty York, 1993



Abb.: Färbemesser von TCC, 2021



Abb.: Färbemesser von Tannen's, 1975



Abb.: Kupfer Becher, Joe Porper, 2003



Abb.: Cups and Balls mit Chop Cup, Paul Lembo, 2016



Abb.: Takagi Cup, John Dahms, 1985



Abb.: Ken Brooke Junior Chop Cup, RNT II, 2009



Abb.: Cups and Balls mit Chop Cup, Unbekannt, 2010



Abb.: Cups and Corks, Davenport, 1945

Cups and Balls

Zur Geschichte dieses Klassikers sind ungezählte Schriften und Routinen auf dem magischen Markt erhältlich. Bei der Urform dieses Kunststücks wandern Bälle unter drei Bechern hin und her, am Schluss erscheinen meist größere Ladungen wie Bälle unter den Bechern. Abwandlungen findet man in den Hindu Cups and Balls und in der Einbecher-Variante des „Chop Cups“. Es würde hier zu weit führen, auf die Geschichte näher einzugehen. Das haben in der Vergangenheit wesentlich versierte Zauberkollegen getan. Aktuell empfiehlt sich das Buch „Das Geheimnis der drei Ballen“ von **Wittus Witt**. Hier darf ich einige schöne Exemplare der Becher vorstellen.



Abb.: Hindu Cups and Ball Set, Collectors' Workshop, 2004



Abb.: Indian Style Cups and Ball Set, D.A. Tayade, 1970



Abb.: Elevator Dice, Eddy Taytelbaum, 1969



Abb.: Dice-A-Matic, Alan Warner, 1974



Abb.: UFO-Dice, Toshio Akanuma, 1975



Abb.: Werry Die Box, Werry, 1977



Abb.: Uncanny Die, Eddy Taytelbaum, 1970



Abb.: Oriental Dice Trio, Michael Baker, 2013

Kunststücke mit Würfeln

Für den Close-Up Bereich gibt es eine Unmenge an Würfelnkunststücken. Alleine hier könnte man vermutlich ein eigenes Buch darüber schreiben. Hier präsentiere ich Ihnen einige seltene Exponate, die ihren Charme bis heute nicht verloren haben.

Elevator Dice

Dieser Klassiker ist in der Ausführung von **Eddy Taytelbaum** sicherlich unübertroffen. In einem Tubus wandert ein roter Würfel zwischen zwei grünen Blöcken hin und her. Mal ist er in der Mitte, mal oben, mal unten. Von den Zuschauern unbemerkt, kommt hier ein zweiter Würfel zum Einsatz.

Dice-A-Matic

Dieses Würfelnkunststück stammt von **Alan Warner**, gefertigt 1974. Dieser Klassiker ist auch unter dem Namen „Die Tunnel“ bekannt. Bei dieser Ausführung kann man die Röhre von allen Seiten zeigen. Ein Würfel wird in eine Röhre gegeben und mit einem Zauberstab hindurchgeschoben. Kommt er am anderen Ende wieder heraus, zeigt er eine andere Augenzahl. Hier sind gegenüber alten Versionen an den jeweiligen Enden Sichtfenster eingebaut.

Uncanny Die

Bei diesem von **Marvillo** erfundenen Kunststück wird ein Würfel aus einer Schachtel genommen und in die Tasche gesteckt. Trotzdem taucht er immer wieder in der Schachtel auf. Eine wesentlich schönere Version hat **Michael Baker** 2013 mit dem „**Oriental Dice Trio**“ gefertigt.

UFO-Würfel

Dieses Kunststück stammt von **Toshio Akanuma** und wurde um 1975 entwickelt. Drei grüne und ein roter Würfel werden vorgezeigt. Der rote Würfel wird zwischen zwei Kunststoff-Platten gelegt. Der Zauberer lässt nun einen der grünen Würfel verschwinden. Dieser erscheint neben dem roten zwischen den Platten. Dies wird mit den beiden restlichen grünen Würfeln wiederholt.

Werry Dice Box

Dieses Kunststück wurde um 1977 von **Werner Geissler** entwickelt. Einer durchsichtigen Kunststoff-Box mit Deckel wird ein Würfel entnommen. Der Deckel wird wieder auf die Box gesetzt. Und trotzdem kann der Vorführende den Würfel langsam in die Box „hineindrücken“.



Abb.: Flash Dice, Tenyo, 1976



Abb.: Mental Die, Milson, 1973



Abb.: Eli's Die Box, Floyd Thayer, 1921



Abb.: Phantom Würfel, Toshio Akanuma, 1975



Abb.: J.Z. Würfelbüchse, Thomas Pohle, 1991



Abb.: Poker Pot, Louis Gaynor, 2013

Flash Dice

Dieses Kunststück brachte Tenyo im Jahr 1976 auf den Markt und geht auf die „Sure Shot Dice Box“ aus dem Jahr 1923 zurück. Diese war aus Holz gefertigt und hat nur zwei Würfel. Bei dieser Version machen die Würfel nach dem Schütteln genau eine viertel Umdrehung. Bei der Tenyo-Ausgabe sortieren sich die Würfel nach dem Schütteln einmal von 1 bis 6. Legt man die Würfel ungeordnet in das Kästchen, sortieren sie sich nach dem Schütteln und zeigen alle den gleichen Wert.

Mental Die

Dieses klassische Kunststück findet man heute in vielen Zauberkästen, allerdings in billigen Kunststoff-Ausführungen. Es ist unklar, von wem die hier abgebildete Version aus dem Jahr 1973 stammt. Es könnte die Firma Tannen oder auch **Paul Diamond** sein. Ein Zuschauer legt einen Würfel in die runde Dose und verschließt sie mit dem Deckel. Der Vorführende errät die Augenzahl, die oben liegt.

Eli's Die Box

Dieses Kunststück erfand **Ralph Elias Hackman** um 1920. **Floyd Thayer** fertigte diese Version aus Mahagoni-Holz an. Die Zuschauer notieren mehrmals die Augenzahlen von drei Würfeln, die in einer runden Dose liegen. Der Vorführende kann jederzeit die Summe der drei Würfel nennen.

Jochen Zmeck Würfelmüchse

Hier handelt es sich um ein schönes Kunststück von **Thomas Pohle** aus dem Jahr 1991. Im Wunderbuch der Zauberkunst von **Ottokar Fischer** wird dieses Trickgerät erklärt. **Jochen Zmeck** steuerte 8 Routinen bei. Der Preis war DM 29,00. Drei Würfel werden von einem Zuschauer heimlich in die Müchse gelegt, diese dann kräftig geschüttelt. Trotzdem kann der Vorführende die Summe der drei Würfel nennen.

Phantom Würfel

Im Jahr 1982, im Zauberbuch Nr. 6, bot **Eckhard Böttcher** dieses Spezialthema von **Reinhard Müller** an. Hier wurden einige Routinen mit diesem Würfel-Gimmick präsentiert. Das Original stammt von **Toshio Akanuma**, um 1975. Der Würfel ist unpräpariert, aber das schwarze Kästchen hat es in sich. Vorne passt der Würfel genau hinein, auf der Rückseite ist ein Teilwürfel in den Boden eingelassen. Dreht man den Zuschauern diese Seite zu, müssen diese davon ausgehen, dass es sich um den normalen Würfel handelt. Die Gimmick-Idee stammt von dem Kunststück „Poker Pot“ von **Jack Avis** aus dem Jahr 1967.



Lost Horizons

MAX MAVEN

It Stands Alone

DURING one of my frequent visits to New York in the mid-1970s, I went down to Broadway and dropped into Tannen's magic shop. Smiling behind the counter was Lou Tannen, who showed me a new item that had just arrived from Europe. It was called "Close Problems," and it fooled the hell out of me. It went for around 10 bucks—a steep price for a close-up trick back then. But, the trick was so baffling that I did not hesitate to buy it.

Some hours later, I had the chance to examine the materials and read the mimeographed instruction sheet. The latter had no information as to the inventor, manufacturer, or country of origin.

The trick itself was really clever. It was really commercial. It was really mine.

I don't mean "mine" in the sense that I'd just purchased it. I mean it in the sense that I realized that I'd invented the damned thing almost a decade before! So, why was I fooled by my own invention? Several reasons, but the primary one was that I had never actually made the trick, let alone performed it.

Back in the 1960s there was still a thriving market for short-term magic publications. One of these was Bill Madsen's *New Jinx*. During that magazine's letter period, it featured a monthly column by Joseph M. White, entitled "CAsHips." He closed his August 1967 installment with this:

Are YOU creative? Here is a problem posed to me in a letter by another Creative—Leslie May of Scotland. For the two best solutions—to appear in this column—I will send a copy of my book: *A Scotch Brand Of Magic*. Kraft Cheese Co. sells a gift item: a round box which contains six triangular varieties of cheese. On the performer's table, the box rests on a saucer. Performer opens the box, shows and names individual six cheeses. He inverts the saucer. Lid is placed on the box and the box is replaced on the top (or the bottom, which is now up) of the dish.

One of the six varieties is selected and named by spectator. Abracadabra!—the lid is removed. Inside are five cheeses and a blank space. The named cheese is missing. The inverted saucer is lifted. Missing cheese is seen beneath it.

HOW??? You tell me. Are you CREATIVE?



Fig 1: FAKE DISC
TOP VIEW



Fig 2a: FOIL
IS FLATTENED
OUT

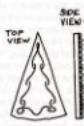


Fig 2b: OUTER
EDGE IS FOLDED
UNDER

From a sheet of thin posterboard, cut a disk that just fits into the box. Unwrap the assorted cheeses, then fold the foil wrappers under to create flat versions. (This is shown in the original graphics by New Jinx illustrator Al Forgione.) These flattened wedges are glued onto the cardboard disk. The folded-under wrappers cause each wedge to raise slightly, creating a Bas-Relief effect that, when viewed from above, helps create the illusion that the cheeses have normal depth.

Fill the bottom section of the box with six identical cheeses. The disk is placed on top of this, so that it appears to be a varied assortment.

The cover of the assortment box is prepared by having its inner surface covered with multiple strips of double-stick tape. (This was a particularly appropriate method, as Joseph M. White was engaged in a very public obsession with the then relatively new double-stick tape, as evidenced by the title of the book he was offering as the contest prize.)

At the start of the routine, the cover is on the box, but



Problema Würfel

Im Close-Up-Bereich gibt es schon einige sehr schöne Kunststücke, der „Problema Würfel“ gehört sicherlich dazu. Neugierig, wie man als Historiker nun mal ist, wollte ich herausfinden, wer dieses Kunststück erfunden hat. Über einen Umweg bin ich dann auf die Lösung gestoßen. **Max Maven** schrieb darüber im 1. Heft der *Genii* aus dem Jahr 2010, 73. JG. und machte sich hier mehr oder weniger selbst zum Erfinder. Tatsächlich wird dieses Kunststück aber **Herbert Martin Paufler** zugeschrieben, der es schon im Jahr 1957 an Max Haug lizenzierte. **Gorm Sautter**, der Nachfolger von **Max Haug**, konnte hier einige Unklarheiten klären. So verkaufte Haug Tausende Exemplare dieses Tricks. Ab 1970 wurden dann auch Lizenzen in die USA und nach Großbritannien vergeben. Ab dieser Zeit wurden dann auch viele Raubkopien auf den Markt gebracht, ohne den Urheber jemals zu fragen.

Der Deckel eines kleinen Kästchens wird entfernt und die Zuschauer sehen im Inneren sechs Würfel, die mit unterschiedlichen Würfelaugen dort angeordnet sind. Der Deckel wird wieder aufgesetzt. Ein Zuschauer soll nun mit einem separaten Würfel und einem Becher mehrmals würfeln und den Würfelbecher verkehrt herum auf das Kästchen stellen. Wird der Becher entfernt, sieht man den Würfel, der mit einer Zahl oben liegt. Wird das Kästchen nun geöffnet, haben sich alle Würfel darin mit der gewürfelten Augenzahl angeordnet. Beim ersten Vorzeigen liegt eine Metallplatte mit sechs Würfelattrappen oben auf. Diese Attrappe wird später durch den separaten Würfel, der magnetisch ist, im Deckel festgehalten.



Abb.: Der indische Würfel, Thomas Pohle, 1984



Abb.: Miniatur Kubusspiel, Magic Wagon, 2008



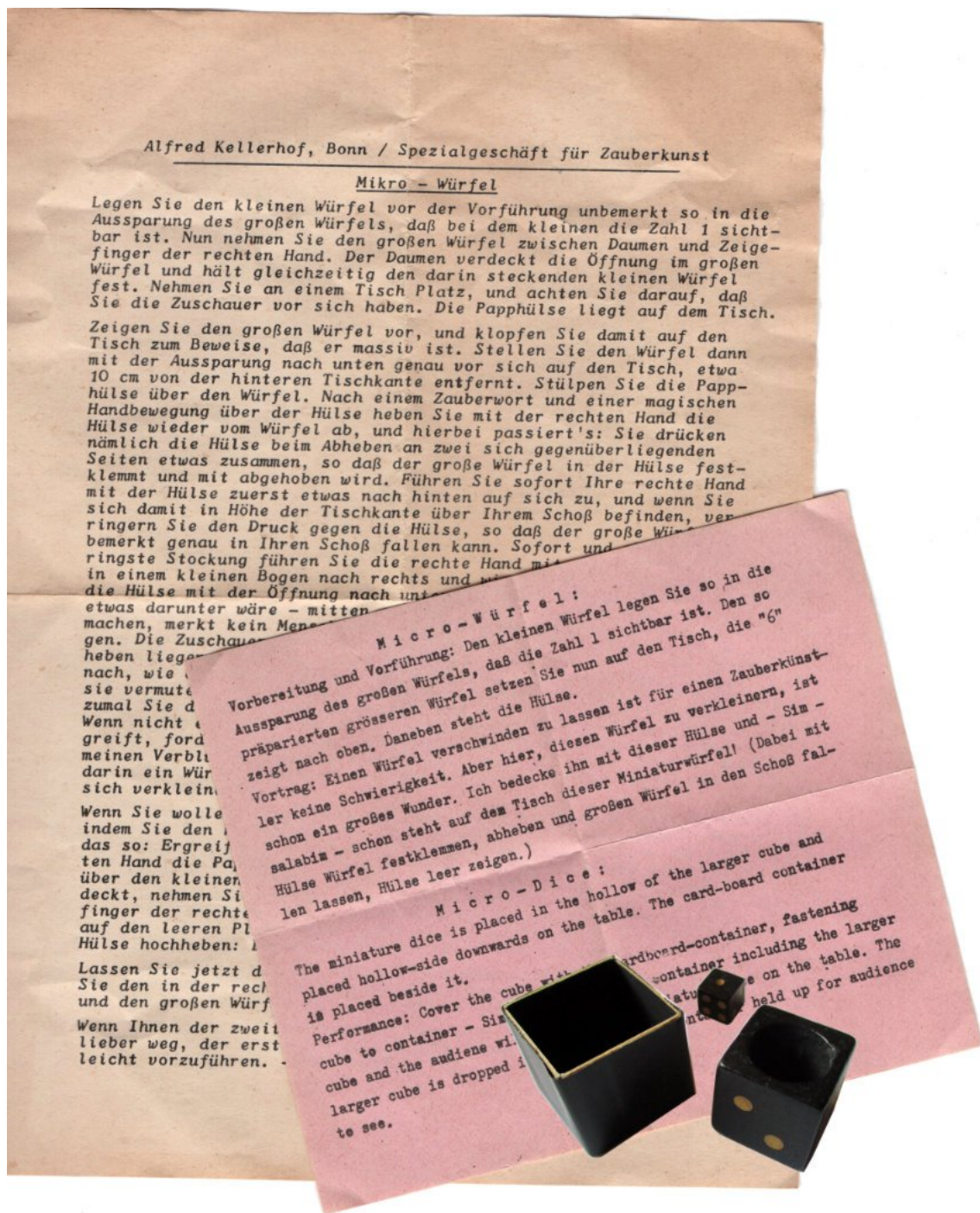
Abb.: Miniatur Kubusspiel, Thomas Pohle, 2018



Abb.: Atomic Ball, Nick de Palma, 1993



Abb.: Badlands Box, Collectors' Workshop, 2017



Mikro – Würfel

Woher dieses Kunststück stammt, konnte ich leider nicht herausfinden. Ich erinnere mich nur daran, dass ich es in den 1980er-Jahren bei Kellerhof gekauft habe. Ein großer Würfel verwandelt sich unter einer Hülle in einen kleinen Miniwürfel. Die Hülle besteht aus Pappe.



Abb.: Gozinta-Würfel, Jay Leslie, 2008



Abb.: Driebeek-Würfel, Ken Brooke, 1975

Lubor-Würfel und Driebeek-Würfel

Den Lubor-Würfel kennt man heute meist unter dem Namen „Gozinta Boxes“. Bei dem Grundeffekt wird ein kleiner Würfel aus einem größeren herausgenommen. Dann wird der größere Würfel in den kleineren gesteckt. Der Driebeek-Würfel ist eine Erweiterung des Lubor-Würfels, entwickelt von dem Holländer **Bob Driebeek** (1922-2002). Bei seiner Variante weist der innere Würfel zum Schluss chinesische Schriftzeichen auf. Ken Brooke hat diese Ausführung vermarktet. Die Firma Tenyo hat dieses Kunststück nochmals erweitert, denn man konnte mit deren Ausführung Schwammbälle aus den Würfeln produzieren.



Abb.: Skelett im Schrank, Michael Baker, 2014, Zombie und Skelett-Version

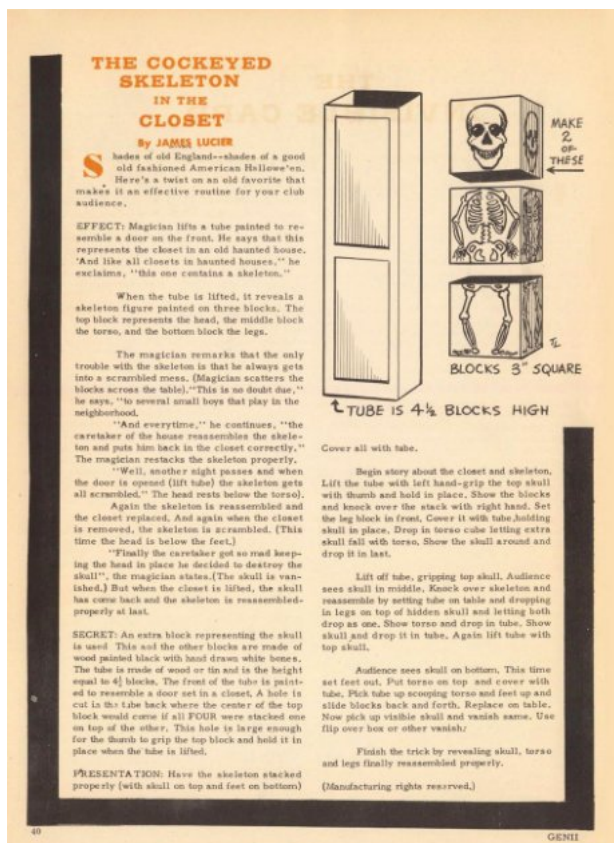


Abb.: The Cockeyed Skeleton, Artikel aus der Genii, 1949



Abb.: Skelett im Schrank, „Kairo“, große Version, 1998, Hummel Magie, © Andy Martin



Skelett im Schrank

Schon 1905 zeigte **P.T. Selbit** eine spezielle Version dieses Effekts unter dem Namen „The Magic Bricks“. Er wurde in seiner heutigen Form erstmals von **James Lucier** als „The Cockeyed Skeleton in The Closet“ erfunden und im Oktober 1949 in der Genii beschrieben. Der Effekt wurde um 1949 von Sedghill Industries unter dem Namen „The Scrambled Skeleton“ veröffentlicht, der ebenfalls auf James Lucier zurückgeht. Seitdem hat es viele Versionen in allen Formen und Größen gegeben. Sogar eine Illusion mit dem Namen „Mismade Girl“ bediente sich dieses Themas. Der Kopf eines Skeletts wandert in einer Röhre von oben in die Mitte, nach unten und wieder zurück. Zwischendurch verschwindet er aus einer Kiste und taucht wieder in der Röhre auf.

Herbert Martin Paufler nahm sich diesem Tisch-Kunststück an und verbesserte es mit Magneten. Angeboten wurde es 1982 unter dem Namen „Tseng Tjeng“ in der Zauberbutike. Im Jahr 1991 brachte die Zauberbutike eine Neuauflage heraus, angefertigt von **Tony Lackner**. Um 2009 folgte dann eine Bühnenausführung. Eine andere Variante wurde 1987 von der Firma „Tenyo“ unter dem Titel „Bare Bones“ angeboten, entwickelt von **Hiroshi Kondo**. Hier verschwindet zum Schluss das Skelett und verwandelt sich in das Abbild einer Assistentin. Im Jahr 2014 brachte **Michael Baker** eine Zombie-Version heraus. Auf der Rückseite der Würfel findet man eine weitere Variante mit dem bekannten Skelett. Je nach Publikum kann man hier also mit einem Set zwei Versionen vorführen. Der Effekt wird meist mit einem zusätzlichen Würfel vorgeführt, auf dem ein zweiter Kopf angebracht ist.



Abb.: Tseng Tjeng, 1982, Tony Lackner, © Martin Kuhn



Abb.: Magic Color Teller, Mac Made Magic, 1945

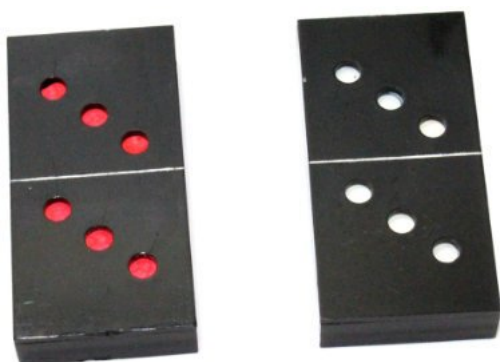


Abb.: Automatic-Domino, Zauberbutike, 1983



Abb.: Dotty Domino, Alan Warner, 1972



Abb.: Dutchman's Dominoes, Francois Danis, 2008



Kunststücke mit Dominosteinen

Für diese Art von Kunststücken gibt es ein Prinzip, das „Domino-Prinzip“. Nach der typischen Regel für das Anlegen der Steine lässt sich ein kompletter Ring auslegen. Die linke Zahl/Farbe des ersten Steins stimmt mit der rechten Zahl/Farbe des letzten Steins überein. Wird ein Stein entfernt, der nicht auf beiden Seiten dieselbe Zahl/Farbe aufweist, muss ein beliebiger anderer Stein aus dem Rest der Steine die Anfangs- und Endzahlen/Farben haben, wie auch der entfernte Stein. Voraussetzung ist, dass man sich an die Anlegeregeln hält.

Um das Jahr 1945 brachte die Firma Mac Made Magic das Kunststück „Magic Color Teller“ heraus. In einer roten Schachtel sind neun Dominosteine verpackt, jeder Stein hat zwei verschieden farbige Punkte aufgemalt. Gold, Blau, Schwarz, Rot und Grün. Während sich der Vorführende abwendet, soll ein Zuschauer die Steine so aneinander auslegen, dass immer dieselben Farben zusammenliegen. Der Vorführende kann die Farben an den Enden erraten. Dies ist ein Kunststück, das man jederzeit mit einem anderen Ergebnis wiederholen kann.

Das Kunststück „Automatic-Domino“ ist ideal dazu geeignet, um es mit einer tollen Routine am Tisch zu zeigen. Es sind zum einen natürliche Gegenstände und zum anderen ist die Tricktechnik so genial, dass man einfach nichts falsch machen kann. Und am Schluss kann man die Steine zum Untersuchen aus der Hand geben. Das Kunststück wurde im Zauberbrief Nr. 12 aus dem Jahr 1983 erstmals in der Zauberbutike angeboten. Mitgeliefert wurden insgesamt vier Steine, zwei präparierte und zwei unpräparierte. Im Laufe der Routine wechseln die Steine mehrfach die Farben, von Weiß nach Rot und umgekehrt. Das Kunststück wurde allerdings weit früher auf den Markt gebracht, 1968 von **Bob Swadling**.

Alan Warner brachte das Kunststück „Dotty Domino“ um 1972 auf den Markt. Gezeigt wird ein schwarzer Dominostein aus Holz, mit weißen Punkten. Hinter dem Rücken des Vorführenden haben sich die Punkte plötzlich in blaue verwandelt. Das wird wiederholt, nun sind die Punkte wieder weiß. Der Stein wird auf den Tisch gelegt. Die Zuschauer vermuten, dass der Stein einfach umgedreht wird. Wird er umgedreht, sieht man plötzlich verschieden farbige Punkte, Gelb, Orange, Blau, Grün und Pink.

Das Kunststück „The Dutchman's Dominoes“ von **Francois Danis** ist eine Augenweide. Es stammt aus dem Jahr 2008. Das Kästchen zur Aufnahme der Steine ist schwarz und rot dekoriert. Es handelt sich um einen Vorhersageeffekt mit präparierten Steinen. Sechs Dominosteine, jeweils ein Stein mit einer Doppel 1, Doppel 2, Doppel 3, Doppel 4, Doppel 5 und Doppel 6, werden vom Vorführenden unter einem Tuch ausgelegt. Die Zuschauer können nicht sehen, wo welcher Stein liegt. Der Zauberkünstler nimmt nun einen der Steine unter dem Tuch hervor und legt ihn mit der Rückseite nach oben unter ein Glas. Ein Zuschauer soll nun an einen der Steine „denken“. Nach und nach nimmt der Vorführende nun einen Stein unter dem Tuch heraus und legt ihn sichtbar auf den Tisch. Ein Stein fehlt – es ist der vom Zuschauer nur gedachte Stein.

Die Kugeldose

Die Kugelbüchse, auch Kugeldose oder Ballvase genannt, ist eine Büchse, früher meist aus Holz gedrechselt, mit deren Hilfe man einen Ball verschwinden und wieder erscheinen lassen kann. Dies ist auch der Grundeffekt. Den Quellen nach war der Vorläufer der Kugelbüchse die Eiervase (Egg Vase). Erste Beschreibungen findet man aus den Jahren 1675 und 1694. Eine weitere Beschreibung findet man auch in dem Buch aus dem Jahr 1763 „The Whole Art of Legerdemain or Hocus Pocus in Perfection“ von **Henry Dean**. Beschrieben wurde die „Eierbüchse“ – sie funktioniert nach demselben Prinzip. Dean war ein Zauberkünstler und Autor aus dem 18. Jahrhundert. Von diesem Buch gab es einige Auflagen, so die 1. Auflage 1722, die 2. Auflage 1727, die 5. Auflage 1760, die 6. Auflage 1763 und die 8. Auflage 1781. Die Quellen für die Beschreibung der „Eierbüchse“ geben das Jahr 1763 an, man darf vermuten, dass die vorherigen Auflagen nicht zur Verfügung standen. Um das Jahr 1860 fand man die Kugelbüchse vermehrt auch in Kinderzauberkästen. Das hat sich bis heute nicht geändert.

Wird die Existenz dieses Zauberapparates heute wegen dieses Umstands belächelt, so hat das Kunststück doch seinen Charme. Selbst in der Annahme, dass dieses Kunststück jeder Laie kennt, was ich bezweifeln möchte, kann man damit sehr schöne Routinen zeigen, vorausgesetzt, man nutzt nicht die billigen Plastikausführungen. Vielleicht möchte ein Leser ja einmal über eine Kombination der „Eierbüchse“ mit einem „Eierbeutel“ und „Tuch-Ei“ nachdenken oder über eine Kombination einer normalen „Kugelbüchse“ mit einem „Tuchball“, der dann natürlich passen sollte. In seiner Hauptpreisliste von 1905 präsentiert **Conradi Horster** das Kunststück „Girofle - Girofla“, seine originale Kombination mit zwei Kugeldosen wobei ein weißer und ein roter Billiardball wiederholt die Plätze tauschen.



Abb.: Orange Vase, John McGiven



Abb.: Tarbell Orange Vase, Collector's Workshop

Die **Morison Pill-Box** hat mit der normalen Ballvase nichts mehr gemein. Es handelt sich um einen mechanischen Apparat. Es wird vermutet, dass der Ursprung des Kunststücks in Frankreich liegt. Französische Zauberkünstler nannten das Kunststück „La Pilule du Diable“. In **Bart Whaley's** „Encyclopedic Dictionary of Magic“ wird der Namensgeber des Kunststücks erwähnt, **James Morison** (1770-1840). Manche schreiben „Morrison“ auch mit doppeltem „r“.

In Professor Hoffmanns Buch „Modern Magic“ wird die klassische Morison Pill Box genau beschrieben. Danach befinden sich Halbschalen im Podest und im Deckel, die so aufeinander passen, dass sie einen ganzen Ball ergeben. Selbst Fachleute staunten, als beim erneuten Erscheinen des Balles dieser der Vase entnommen wurde - man hatte eigentlich eine Halbschale erwartet. Auf dem Deckel der Pill Box befindet sich ein kleiner Knopf mit einem Federmechanismus, um den Ball im Deckel nach unten drücken zu können. Es gibt auch eine Variante, bei der der Mechanismus im Deckel und Fuß vorhanden ist - man hält die Pill Box dann mit beiden Händen und drückt oben und unten zusammen, sodass die beiden Ballhälften in der Vase zusammenkommen.

Im „**Tarbell Course of Magic**“ Band Nr. 8 findet man ab Seite 232 die „Tarbells Ball and Vase Routine“ mit einer Standardausführung der Kugelbüchse. Dann hat sich **Harlan Tarbell** seinerzeit eine kleine Auflage seiner Orangenvase von **Floyd Thayer** (1877-1959) anfertigen lassen und sie an seine Schüler verkauft. Auch über diese Version findet man im Band Nr. 8 ab Seite 234 nähere Informationen.

Die Firmen **Viking Mfg.** und **Collector's Workshop** haben vor geraumer Zeit eine sehr schöne Ausführung der Kugelbüchse aus asiatischem Mahagoniholz herausgebracht. Die Gesamthöhe betrug 215 mm mit einem Ball von 45 mm Durchmesser. Jedes Exemplar wurde handgedrechselt, mit einem speziellen Lack versiegelt, mit Mull poliert und per Hand gewachst. Die Kugeln wurden mit einem roten Metallglanz versehen. Schön ist die Idee, dass man bei einem vergrößerten Podest eine Kugel darunter platzieren kann. Eine



Abb.: Orange Vase, Alan Zargorsky



Abb.: Orange Vase, Les Smith

zusätzliche Präparation ermöglicht eine zusätzliche Schlussladung. Ein wahrliches Sammlerstück. Collector's Workshop hat auch eine Version der „Tarbell Orange Vase“ herausgebracht, aus Mahagoni Holz. Die Orange und die Halbschale wurden aus SonoKeling-Palisanderholz gefertigt.

In der **Edition Huber** wurde 1995 eine Morrison Pill Box der Drechslermeisterin **Karin Langendorf** mit einer Auflage von 75 Stück angeboten. Die Höhe betrug 21 cm.

Bei meinen Recherchen zum Thema bin ich auf den Namen **Angelo J. Iafrate** (USA) gestoßen der mit seiner Firma „Majic Brand Woodturning“ hochwertige Zauberequisiten aus Holz gefertigt hat. Ob er noch tätig ist, entzieht sich meiner Kenntnis. Auf der belgischen Webseite des Zauberefachgeschäftes „Magicorum“, werden zwei Artikel angeboten, zum einen das Kunststück „The Tarbell Orange Vase“ und zum anderen das Kunststück „Wooden Egg Vase“, der Morrison Pill Box nachempfunden. Als junger Handwerker schätzte er noch nicht die Formen der Stücke, die er fertigte. Nachdem er einige Vasen gedrechselt hatte, verstand er langsam, warum die Formen so sind, wie sie sind. Daraufhin widmete er sich verstärkt der Handwerkskunst und der Ästhetik der Arbeiten von Floyd Thayer. Er hat nur kleine Mengen in limitierter Auflage für Zauberkünstler produziert, die seine „Kunstwerke“ selbst abholen wollten. Für die „Tarbell Orange Vase“ hat Angelo J. Iafrate ein spezielles Werkzeug und eine spezielle Technik entwickelt, mit der er die Haut einer Orange simulieren konnte.

Die Vase selbst ist aus „Masur Birke“, auch bekannt als „Karelische Birke“. Sie stammt aus den kalten Regionen Russlands, Finnlands und Schwedens. Einige Elemente sind aus braunem Holz, die Teile in der Vase sind grün und lackiert, es wurde ein Satinlacküberzug benutzt und jedes Stück ist nummeriert und signiert. Die „Wooden Egg Vase“ (Holz Eierbüchse) wurde aus Masur Birke und Makassar Ebenholz gefertigt. Das Ei sieht fantastisch aus, es wurde mit gesprenkelten Flecken von verschiedenen Anstrichfarben bedeckt. Eine Präzisionsarbeit. Das Ei misst in der Höhe 7 cm und hat einen Durch-



Abb.: Orange Vase, Angelo J. Iafrate



Abb.: Egg Vase, Angelo J. Iafrate

messer von 5 cm. Die Höhe der Vase beträgt 23 cm. Hier ist im Deckel das Trickgeheimnis eingebaut. Auch hier ist jedes Stück nummeriert und signiert.

Auf der Suche nach Material zu diesem Thema bin ich auf **James P. Riser** aufmerksam geworden und er ist ein Meister seines Faches, er arbeitet nicht nur mit Holz, sondern auch mit Metall. Auf seiner Internetseite zeigt er eine Fülle an Kugelbüchsen, eine schöner als die andere. Dabei belässt er es nicht bei der klassischen Form. James verarbeitet Eichenholz, Ebenholz, Walnussholz, Kirschholz, Kokosholz und Ahornholz. Die Bälle fertigt er nicht nur aus Holz an, er benutzt z. B. auch genähte Baseball-Bälle. Aus dem Buch „Modern Magic“ von Professor Hoffmann hat James die „Color Changing Ballvase“ nachgebaut. Bei einigen Modellen findet man z. B. einen „Ball in einem Ball“ wieder; für eine Ballfärbung. Viele seiner Arbeiten macht er auf Bestellung und er schreibt auf seiner Internetseite, dass er den Anspruch hat, hochwertige Sachen zu machen, die Tausende von Vorführungen überstehen. Auf der Webseite „The Best Magic“ findet man viele weitere Arbeiten von James (Jim) Riser.

Bei Potter & Potter wurde im Mai 2012 eine Kollektion des Zauberkünstlers, Autors und Handwerkers **John A. McKinven** (1920-2006) versteigert. Dazu findet man im Internet bei der Suche nach dem Namen einen Katalog, den man sich auf seinen Computer herunterladen kann. In diesem Katalog sind einige sehr alte und ansprechende Ballvasen, Egg Vases, Morison Pill Boxes und eine Tarbell Orange Vase abgebildet. Zudem findet man im Katalog auch einige Zauberkästen aus den Jahren 1880 und 1890 mit einigen Kugelbüchsen. Versteigert wurden einige Exponate für über USD 1000. Im Februar-Heft 2007 der Zeitschrift Genii findet man einen Nachruf, geschrieben von Jim Steinmeyer.



Abb.: Ball Vase, Mike Gallo



Abb.: Morison Pill Vase, Airship Magic



Abb.: Vampire Block Escape, Michael Baker, 2013



Abb.: Mandarin Block Escape, Michael Baker, 2007



Abb.: Bomba Atomica, Eddy Taytelbaum, 1970



Abb.: Victorian Block Penetration, Colin Rose, 2004

Block Escapes

Man nennt sie „Block Penetration“ oder „Block Escape“. Bei dieser Art von Kunststück wird ein Würfel oder Block in einer Röhre mit einem Zauberstab oder Stift durch zwei Löcher in der Röhrenwand fixiert, der sich dann befreit. Im oberen Bereich der Röhren kann man immer den fixierten Gegenstand sehen. Unter dem Namen „Vampire Block Escape“ brachte **Michael Baker** 2013 und dann noch einmal 2020 eine Variante auf den Markt, die „Vampire“ zum Thema hatte. Ein Block wird mit Hilfe eines Holzpflöcks in einer Art „Sarg“ fixiert. Auch sein Kunststück „Mandarin Block Escape“ aus dem Jahr 2007 ist wunderbar anzuschauen und kommt im chinesischen Stil daher. Gegenüber anderen Versionen haben diese beiden Kunststück einen Deckel. Schon in den 1970er-Jahren schuf **Eddy Taytelbaum** eine moderne Variante des Kunststücks unter dem Namen „Bomba Atomica“, in vielen verschiedenen Farben. Er nutzte eine runde Röhre und eine Art runden Block mit einem kleinen Metall-Zauberstab. Auf dem Deckel der Röhre war oft ein chinesisches Zeichen abgebildet. Eine sehr schöne Version schuf 2004 Colin Rose. Er nannte es „Victorian Block Penetration“.

Unter dem Namen „Color Block Escape“ fertigte **Sunil Batra** im Jahr 2008 ein anderes Kunststück an, bei dem sich zwei gewählte farbige Blöcke aus einer Kiste befreien. Diesen Klassiker gibt es in vielen verschiedenen Versionen. Das Original wurde von **John Rice** entwickelt und wurde bei **Harry Stanley** unter dem Namen „Bloxo“ Anfang der 1960er-Jahre verkauft. Ein Zuschauer darf zwei der farbigen Blöcke frei wählen. Alle Blöcke werden in eine Kiste gelegt und mit einem Metallstift durch zwei Löcher an den Außenwänden der Kiste fixiert. Mit einer Handbewegung wird die Kiste umgedreht und es fallen nur die beiden gewählten Blöcke heraus.



Abb.: Color Block Escape, Sunil Batra, 2008

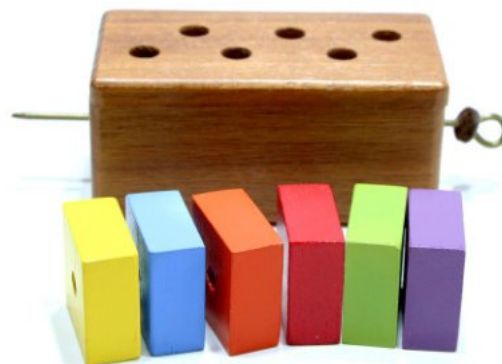


Abb.: Color Cube Release, Milson-Worth, 1979



Abb.: Dragon and Tiger Rings, Magic Wagon, 2022



Abb.: Cäsars Schwert, Magiro, 1999



Abb.: Dragon Ring Box, Thomas Pohle, 2016



Abb.: Ring der Cleopatra, Magiro, 1980

Ring Kästchen

Bei dieser Art von Kunststück wird entweder ein Ring in einem Kästchen von einem Stab oder Schwert befreit oder er wird zuerst lose in ein Kabinett gelegt, um dann auf magische Weise an einem Stab zu hängen. Zu jedem Zeitpunkt sind dabei die Enden eines Stabes zu sehen, da sie aus dem Kabinett herausragen. In vielen Fällen werden in der Literatur, aber auch Routinen beschrieben, bei denen kein Kabinett eingesetzt wird.

Das Blaue Wunder

Hans Trunk (1887-1966) hat dieses Kunststück im Jahr 1924 erfunden. Es wurde um 1930 von der Firma Thayer Quality Magic in den USA angeboten. Hans Trunk hat wohl seine Einwilligung dazu nie gegeben. **Tony Lackner** hat die wohl bekannteste Version geschaffen, sie wurde über die Zauberzentrale von **Harold Voit** vertrieben. Bei diesem Kunststück kommen mehrere runde Steine mit einem Loch in der Mitte zum Einsatz. Die Scheiben werden auf einer Stange, die auf einem Podest montiert ist, aufgefädelt. In der Grundversion werden mehrere gelbe und ein blauer Stein verwendet. Der blaue Stein kommt ganz nach oben. Dann wird alles mit einer Röhre bedeckt. Wird diese wieder abgenommen, ist der blaue Stein gewandert. Er liegt jetzt in der Mitte. Dies wird wiederholt und nun ist der blaue Stein unten angekommen. Es gibt natürlich mehrere verschiedene Ausführungen, nicht nur für den Close-Up Bereich.

Die Originalversion war über 30 cm hoch, die Version von Tony Lackner war wesentlich kleiner, die Gesamthöhe ist 15 cm. **Charly Eperny** realisierte eine Version mit einer Gesamthöhe von 9 cm. Die Wanderung des blauen Steins, in die Mitte, wird durch ein Kaschee realisiert. Bei der Wanderung ganz nach unten werden das Kaschee und der oberste Stein, mit der Röhre abgezogen. Gleichzeitig wird der gesamte Turm angehoben und der im Sockel verborgene blaue Stein kommt an die unterste Position. Tony Lackner löste das Problem der Wanderung des blauen Steins dadurch, dass der oberste Stein durch einen Magneten fixiert wurde. Mit Hilfe eines Federwerks erscheint der blaue Stein dann unten; durch eine Drehung der Stabspitze ausgelöst.

Ein unbekannter Hersteller löste die Wanderung des Steins ganz nach unten dadurch, dass der Stab nach oben gezogen wird, und der untere Stein erscheint mit Hilfe eines Klappenmechanismus. Es gibt auch Versionen, bei denen der untere Stein durch einen Drehmechanismus im Sockel sichtbar wird.



Abb.: Das Blaue Wunder, Tony Lackner, 1980



Reanimated

Dieses Kunststück wurde im Jahr 1998 von Viennamagic herausgegeben. Sie erzählen die Geschichte eines chinesischen Verkäufers namens Hing-Fong, der einmal irrtümlich beschuldigt wurde, Goldmünzen gestohlen zu haben. Hing-Fong war zum Tode verurteilt und wurde, wie in alten Zeiten üblich, enthauptet. Sie legten seinen toten Körper in ein Todesfass und begruben seinen Kopf woanders, denn einer alten chinesischen Legende zufolge würde ihn diese Tat zu einem ruhelosen Geist machen, der dazu verdammt ist, für immer auf der Erde umherzuwandern. Als ein paar Tage später ein alter und sehr weiser Zauberer in die Stadt kam, stellte sich heraus, dass Hing-Fong tatsächlich unschuldig war.

Der Zauberer versuchte also, die Verkäufer von den Toten zurückzuholen. Während Sie die Geschichte erzählen, sieht man den Kopf des Verkäufers umherwandern, ein Zettel, auf dem das Urteil steht, verwandelt sich auf mysteriöse Weise in etwas anderes und schließlich sieht man eine kleine Verkäuferfigur, die von den Toten zurückkehrt und aus dem Fass springt (natürlich mit dem Kopf wieder auf dem Körper). Ein wunderbarer Erzähltrick.



Prediction Watch

Wenn man sich für mentale Routinen mit Taschenuhren interessiert, kommt man an den Ausführungen von **Richard Gerlitz** nicht vorbei. Alle seine Uhren sind vergoldet, wobei die Gehäuse aus Messing gefertigt wurden. Zu jeder Zeit ist es möglich, die Uhren auf eine bestimmte Zeit einzustellen, obwohl man sie nicht berührt. Außergewöhnlich ist auch der Ständer, in dem man die Uhr ablegen kann. Der Preis dieses Exponats wird auf etwas USD 2000,00 geschätzt.



Abb.: Scarab Beetles, Black Fox Magic, 2014



Abb.: Three Shell Game, Leo Smetzers, 2011

Three Shell Game

Das Nussschalenspiel, in Falschspielerkreisen auch gerne „Hütchenspiel“ genannt, ist eine Art Becherspiel für den Close-Up Bereich. Es fasziniert, wenn es am Tisch von einem Zauberkünstler vorgeführt wird. Falschspieler führen es vor, um Zuseher dazu zu animieren, Geld auf eines von drei „Hütchen“ zu setzen, um dann das Geld zu verlieren. Der Vorführende bewegt dazu meist drei „Shells“ so geschickt auf dem Tisch hin und her, dass man der einen Kugel, die sich unter einer der Shells befindet, nicht mehr folgen kann. Klassisch werden drei halbe Nussschalen und eine Erbse verwendet, bei moderneren Varianten kommen auch andere halbe Schalen zum Einsatz. Erste Berichte über dieses Kunststück findet man in einer Ausarbeitung des englischen Dichters John Gay (1685-1732), der aber von Fingerhüten, anstatt von Nussschalen spricht.



Abb.: Antique Copper Shells, School for Scoundrels, 2002



Geistertafeln

„Spirit Slates“, oder Geistertafeln, werden nicht direkt in Close-Up Vorführungen verwendet, da sie meist für Mentalzauberkunst im Parlor- oder Bühnenbereich eingesetzt werden. Es gibt aber auch kleinere Ausführungen, die für mentale Wunder am Tisch sitzend eingesetzt werden. Die hier abgebildeten „Slates of Solomon“ von Collector’s Workshop stammen aus dem Jahr 1996 und können mit ihrer Größe von etwa 7,5 x 10,5 cm durchaus im Close-Up Bereich verwendet werden. Hier möchte ich anmerken, dass Eckhard Böttcher einmal zwei Geistertafeln im Angebot hatte, die ideal für mikromagische Zaubereien eingesetzt werden konnten. Bei einer dieser Tafeln konnte man die Schieferplatte um wenige cm in den Rahmen verschieben. So war es möglich, wenn beide Tafeln übereinander lagen, zwischen die Tafeln „zu schauen“, um zum Beispiel eine dort liegende Spielkarte zu identifizieren.

Normalerweise kommen zwei Tafeln zum Einsatz, bei einigen wird zusätzlich eine Einlage, mal magnetisch, mal nicht, mitgeliefert. Wie von Geisterhand können auf den Tafeln Botschaften erscheinen, oft zur Vorhersage von Spielkarten. Meist wird beim Kauf dieser Tafeln die Kreide mitgeliefert. Es gibt Tafelunterlagen, die sind mit Zeitungspapier beklebt. Diese können nach Erscheinen einer Botschaft unbemerkt auf einer Zeitung, die auf dem Tisch liegt, „entsorgt“ werden. Es gibt auch Einlagen, die in der Mitte zusammengeklappt werden können.



Draculas Flucht

Im September 2013 übernahm **Philipp Saller** das gesamte Warensortiment von Eckhard Böttcher. Im Jahr 2014 brachte er „Draculas Flucht“ heraus, eine bizzare Routine, mit dem Vampir Dracula. Öffnet man den Sarg, findet man eine Kelle mit dem Abbild des Vampirs vor. Die Kelle wird vor einen Spiegel im Sargdeckel gehalten, Dracula ist auf der Oberseite der Kelle deutlich zu sehen, im Spiegel aber nicht. Dieses Kunststück beinhaltet die Kelle mit Dracula auf der Vorderseite, eine Kelle ohne jegliche Abbildung, ein Set mit Pflock und Hammer, den Holzsarg mit verstecktem Magneten im Boden und Spiegelfolie im Deckel, eine Metall-Einlegeplatte, eine magnetische Grabplatte mit Kreuz und einen Farbpunkt mit einer Fledermaus-Silhouette.



Duell

Dieses bizzare Kunststück von **Tim Wisseman** kam im Jahr 2009 heraus. Es handelt sich um ein elektronisches Kunststück, bei dem man als Vorführender direkt sagen kann, mit welcher Seite ein Zuschauer das Medaillon in seiner verschlossenen Hand hält. Der Sender gibt hierzu zwei verschiedene Signale ab. Das Medaillon trägt auf einer Seite den Buchstaben „H“, auf der anderen Seite die Buchstaben „RH“.



Abb.: Voodoo Doll, Prometheus Studios, 2022



Abb.: Voodoo Ritual, Larry Knecht, 1956



Abb.: Voodoo Doll, R.A.R. Magic, 1986



Abb.: Voo Doo, Alan Warner, 1988

Voodoo Doll

Das Thema mit Voodoo-Puppen taucht seit einiger Zeit auch in der Zauberkunst auf. Hier speziell in Vorführungen, die etwas „bizarre“ wirken sollen. Zum Thema gibt es in der Zauberliteratur einige Schriften. Hier abgebildet sind einige Exponate, bei denen meist durch eine Vorhersage bestimmte Körperteile einer Puppe identifiziert werden. Hat man früher eher abstrakte Objekte verwendet, nähert man sich dem Thema heute meist mit realistisch wirkenden Puppen.



Abb.: Serial Killer-Deck, Christopher Taylor, 2021



Abb.: Hounted Coffin, Prometheus Studios, 2022, der Sarg mit dem Equipment, rechts mit Kerze

Haunted Coffin

Dieses Kunststück von „Prometheus Studios“, aus dem Jahr 2022, ist als Upgrade zu dem „Serial-Killer-Deck“ von **Christopher Taylor** aus dem Jahr 2021 zu verstehen. Es ist nicht vorrangig ein Karten-Kunststück, vielmehr durch die Requisiten ein bizarres Kunststück. Der hier abgebildete Sarg stammt nicht aus den Original-Requisiten, vielmehr hat **Andy Martin** diesen bei einem Onlinehändler erstanden, da der mitgelieferte Sarg nicht sehr professionell gemacht wurde. Im Zuge der erzählten Geschichte spricht der Vorführende über Serienmörder und dass der Sarg für all diese verlorenen Seelen steht. Neben dem Sarg wird eine Kerze platziert. Im Lauf der Routine wird einer dieser Mörder gesucht, und wird er gefunden, leuchtet die Kerze mit einem hellen Schein auf.



Abb.: Hounted Coffin, Prometheus Studios, 2022, das Equipment

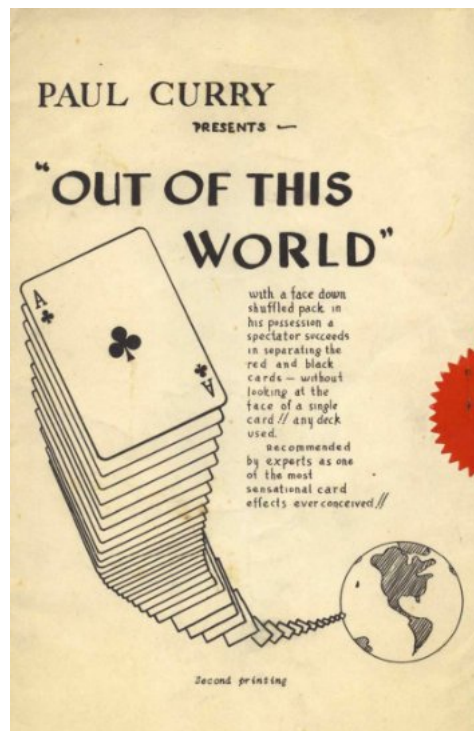


Out of this World

Dieses klassische Kartenkunststück erfährt in den letzten Monaten eine Renaissance durch einen Effekt mit dem Namen „The Curious Case of Amanda Cole“. Der klassische Plot, erfunden im Jahr 1942 von **Paul Curry** (1917-1986), wird mit einem normalen Kartenspiel vorgeführt. Dabei wird dieses Spiel mit den Rückseiten nach oben in zwei Reihen ausgelegt. Ein Zuschauer bestimmt, auf welchen Stapel die Karten nacheinander gelegt werden. Am Schluss haben sich alle schwarzen und roten Karten getrennt. Über die Jahre wurden viele weitere Varianten ersonnen, zum Teil mit nur wenigen Spielkarten, um die Routine zu verkürzen. Bei einer Version kommt sogar ein „Stripper Deck“ zum Einsatz. **U.F. Grant** (1901-1978) nannte seine Version „Nu Way out of this World“ und **Harry Lorayne** (1926-2023) „Out of this Universe“. Der Effekt ist nicht auf normale Spielkarten beschränkt. So kann sich jeder selbst eigene Motiv-Karten herstellen.

Bei dem Kunststück „The Curious Case of Amanda Cole“, von der Firma „Dead Rebel Productions“ werden insgesamt 24 Karten mit Abbildungen von Kindern aus der viktorianischen Zeit mitgeliefert. Auf 12 Karten sind lachende Kinder zu sehen, auf 12 Karten traurige Kinder. Dieser Kartensatz kann auch für andere Effekte genutzt werden. In der Erklärung wird aber „Out of this World“ beschrieben. Mit Hilfe dieser Karten kann man eine schöne Geschichte erzählen und man ist nicht auf normale Spielkarten angewiesen.

1942



1942

Card-Shark Vintage Spielkarten-Serie

Auch wenn diese Spielkarten alt und abgenutzt aussehen, sie sind beim Kauf absolut neuwertig und auf modernstem Spielkartenkarton gedruckt. Die Firma Card-Shark hat einige Spiele mit diesem Look des 18. und 19. Jahrhunderts herausgebracht. So das „Gypsy Deck“, welches auf der Rückseite markiert ist. In einem Erweiterungsset sind einige Trickkarten enthalten. Mit dem Kunststück „Gypsy Curse“ bekommt man Vintage-Spielkarten für den berühmten „Wild Card“ – Effekt geliefert, mit einer Routine von **Tonny van Rhee**. Mit dem „Heirloom-Deck“ bekommt man ein Pokerspiel mit Bildmotiven aus dem Amerika der 1850er-Jahre und einem französischen Kartenspiel von 1810. Die Indizes sind klein, wie sie 1890 eingeführt wurden. Auch hier sind die Rückseiten markiert.



Abb.: Gypsy Deck, Card-Shark, 2007



Abb.: Gypsy Curse, Card-Shark, 2007



Abb.: Heirloom Deck, Card-Shark, 2008



Abb.: Heirloom Deck, Extension Set, Card-Shark, 2008



Freak

Dieses von **Dave Forrest** im Jahr 2017 herausgebrachte Kunststück, besticht durch den Plot und die schönen Requisiten. Nach Erhalt des Tricks müssen einige Vorbereitungen getroffen werden, das sind kleinere Handgriffe, die sich aber lohnen. Drei jeweils in zwei Hälften zerrissene Fotos von Frauen werden vorgezeigt, in der erzählten Geschichte sind dies „Mordopfer“. Ein Zuschauer hat die freie Wahl und sucht sich nur in Gedanken eine der Frauen aus. Der Vorführende findet die Gesuchte! Aber nicht nur das, er restauriert das Foto wieder und alle wundern sich dann, warum sich die Frau auf dem Bild „so verändert hat“. Zu sehen ist jetzt ein wahres „Schreckgespenst“.



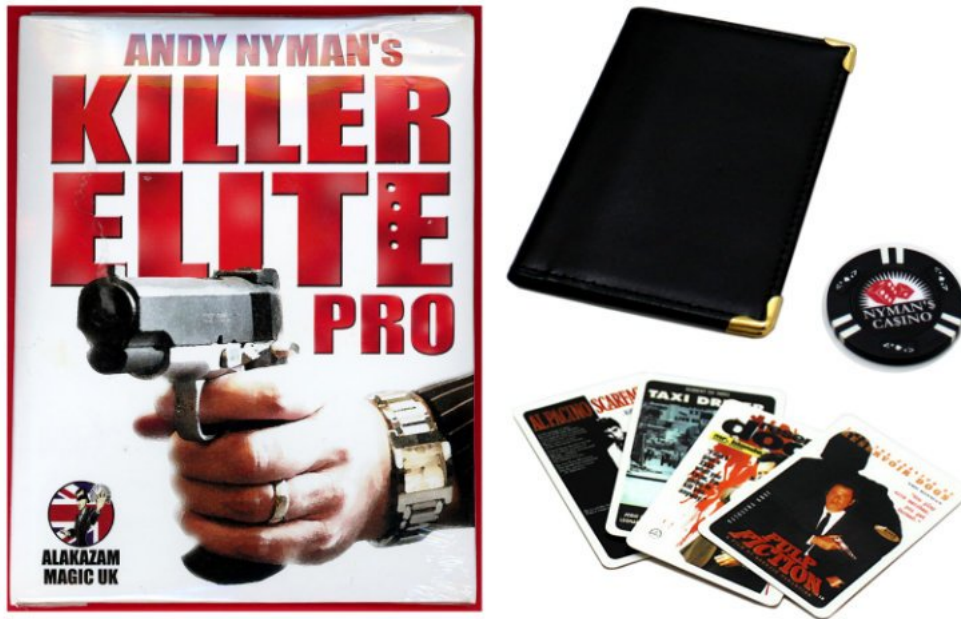
Cataclysm

Dieser wunderbare Vorhersageeffekt mit Spielkarten wurde um 2006 von **Brian Caswell** entwickelt und ab 2010 von der Firma Alakazam verkauft. Der Vorführende zeigt ein komplettes Kartenspiel vor. Auf der Rückseite jeder Spielkarte ist eine andere Nummer aufgemalt. Das Spiel wird Bild oben ausgefächert und ein Zuschauer darf sich jetzt drei Spielkarten aussuchen. Diese Karten werden separat auf den Tisch gelegt. Nun zeigt der Vorführende ein Foto, auf dem drei Bild unten liegende Karten mit Nummern abgebildet sind. Werden die Zuschauerkarten umgedreht, stimmen die Nummern überein.



Trilogy

Brian Caswell hat auch dieses Kunststück erfunden. Dieser dreifache Vorhersage-Effekt nutzt, wie Cataclysm, Zahlen auf den Rückseiten der Spielkarten. Der Vorführende nennt die Namen von zwei Spielkarten, zwei Zuschauer dazu eine Nummer. Dann nennt der Vorführende eine Zahl, ein Zuschauer dazu den Namen einer Spielkarte. Genau diese Kombinationen werden vorhergesagt.



Killer Elite Pro

Dieses Kunststück von **Andy Nyman** kam im Jahr 2006 in seiner 2. Pro-Fassung auf den Markt. Die erste Version wurde 2005 eingestellt. Der Vertrieb erfolgte durch die Firma Alakazam. Aus einer hochwertigen Lederbrieftasche werden ein Pokerchip und vier Karten entnommen, die verschiedene Killer aus Filmen zeigen. Nun wird die Geschichte erzählt, dass sich alle vier Mörder in einem Raum befinden. Plötzlich fallen Schüsse und nur einer der vier Killer bleibt übrig. Er besitzt den Pokerchip. Ein Zuschauer wird gebeten, den Pokerchip auf eine der Karten zu legen. Und genau dieser Mörder wird vorhergesagt. Dieses Kunststück ist nicht nur hochwertig verarbeitet, die Vorhersage wird durch mehrere „Outs“ erst möglich. Ein spannender Plot, der die Zuschauer fesselt.



Chaos 2

Hier wird ein komplettes Kartenspiel in eine Kartenschachtel gelegt. Dann wird der „Chaos-Button“ gedrückt. Das Spiel wird herausgenommen und alle Karten liegen wild durcheinander. Ein Zuschauer soll nun zwei Karten wählen. Die Prozedur wird wiederholt, diesmal wird der „Order-Button“ gedrückt. Alle Spielkarten liegen richtig herum, nur die beiden Gewählten nicht.

June 10, 1930.

C. F. BREHMER

1,762,501

MAGIC CARD BOX

Filed April 12, 1928

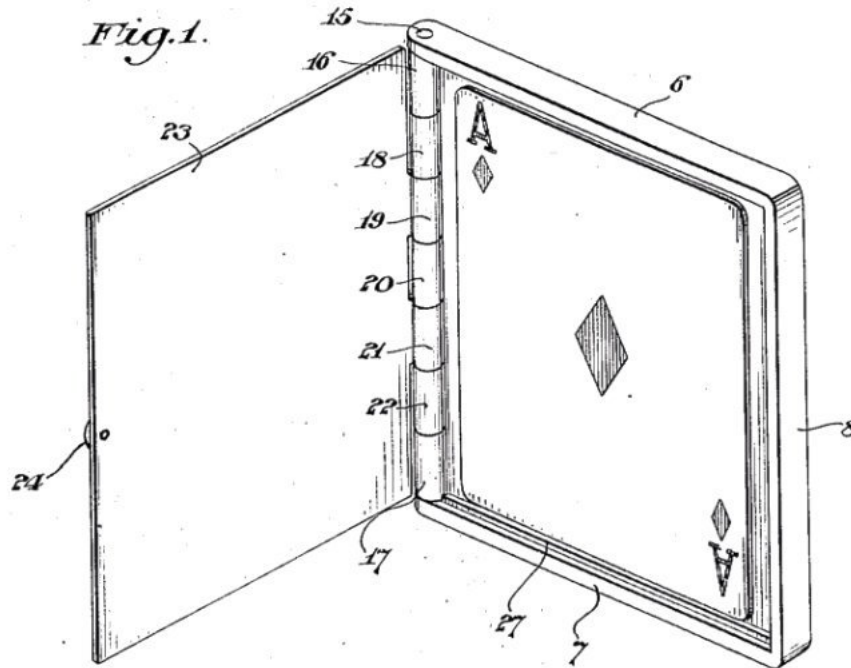


Fig. 2.

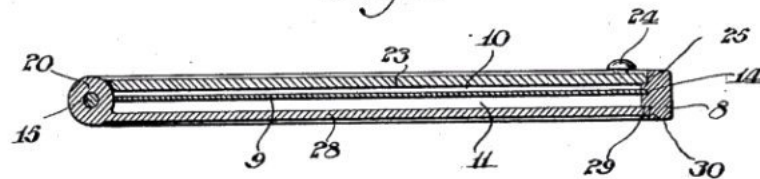


Fig. 3.



Fig. 4.

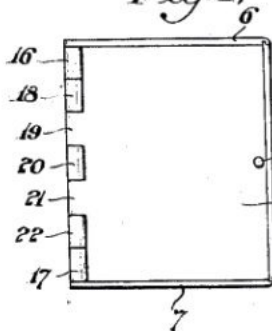
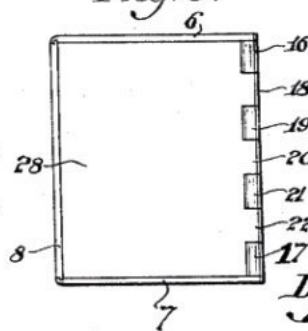


Fig. 5.



Inventor:
Carl F. Brehmer,
By Jas. C. Woburnsmith
Attorney.

Abb.: Kartenkassette, Patent von Carl Brema, 1928

Kartenkassetten

Die Kartenkassette als klassisches Zauberrequisit zu bezeichnen kann man spätestens dann, wenn man weiß, dass ein „Mr. Lane“ um 1788 so eine Kassette zur Restaurierung einer Spielkarte eingesetzt haben soll. Diese Information verdanken wir **Sidney W. Clarke** (1864-1940) mit seinem Buch „Annals of Conjuring“. Es handelt sich um die Veröffentlichung der Zauberhistorie, als Serie auch in dem Periodikum „The Magic Wand“, zwischen den Jahren 1924 und 1928, veröffentlicht. Sicherlich werden zu diesem Kunststück früher oder später weitere Quellen erschlossen, die noch weiter zurückführen. Schon Johann Nepomuk Hofzinser machte sich das Prinzip der Kartenkassette zunutze. Er verwendete eine runde Metalldose mit drei Einlagen, eine dieser Einlagen war sogar im Deckel der Dose verborgen. Absolut täuschend war auf der Einlage und der darunter befindlichen Vertiefung sein Monogramm eingraviert. Eine Manipulation mit dem Deckel war somit absolut nicht zu erkennen. Mit diesem Requisit ist eine dreifache Restaurierung einer Spielkarte möglich.

Eines der Exemplare findet man heute noch in der McManus-Sammlung der „Library of Congress“ in Washington. Diese Kartendose beschreibt zum einen **Magic Christian** im Band Nr. 2 seiner Non-Plus-Ultra-Bücher sehr ausführlich, hier können wir auch nachlesen, dass schon **Ludwig Döbler** eine Kartendose nutzte, mit nur einer Einlage – und auch **Ottokar Fischer** in seinem Buch „Johann Nepomuk Hofzinser – Zauberkünste“, wobei Magic Christian die Beschreibung des Kunststücks von Fischer als reine Spekulation vermutete. Magic Christian hat zehn dieser Dosen nach dem Original von Hofzinser als Replik anfertigen lassen. Die Kartenkassette, im englischen „Changing Card Box“ genannt, wurde aus Kunststoff, Plexiglas, Metall oder Holz angeboten. Qualitativ hochwertige Kassetten aus Holz können noch heute gekauft und verwendet werden. Oft in Zauberkästen enthalten, hier aber eher aus billigem Kunststoff, erwecken sie leider nicht den Anschein eines seriösen „Aufbewahrungsbehälters“ für Spielkarten. Oft auch zu dünn, nehmen sie kein komplettes Kartenspiel auf – das ist ein Manko.

Ed Massey brachte um 1947 eine Kassette auf den Markt, mit deren Hilfe man mehrere Kunststücke zeigen konnte, da auf der einen Seite der Kassette ein hoher Einsatz eingelassen war. Beim Schließen und Wenden konnte so der Inhalt unter dem Einsatz mit dem sichtbaren Inhalt ausgetauscht werden. Allerdings konnte der Einsatz nur die Hälfte eines Kartenspiels aufnehmen. Bei einer dem Kunststück beigelegten Routine wurde die Hälfte eines Kartenspiels mit einer Rasierklinge mit in die Kassette gelegt. Nach dem Öffnen waren alle Karten zerschnitten, nur eine vorher ausgewählte Spielkarte blieb unversehrt. Auch wenn man heute nur noch sehr selten Kunststücke mit Zigaretten sieht, waren diese früher sehr beliebt. Basierend auf **Bert Allertons** „Card and Cigarette Case“, beschrieben in seinem Buch „The Close-Up Magician“, brachte **Pat Conway** Ende der 1960er-Jahre ein Etui auf den Markt, mit dem man eine Spielkarte austauschen konnte. **Ken Brooke** kaufte die Rechte an dem Kunststück. Zum Austausch eignen sich auch Geldscheine, Visitenkarten und andere flache Gegenstände.

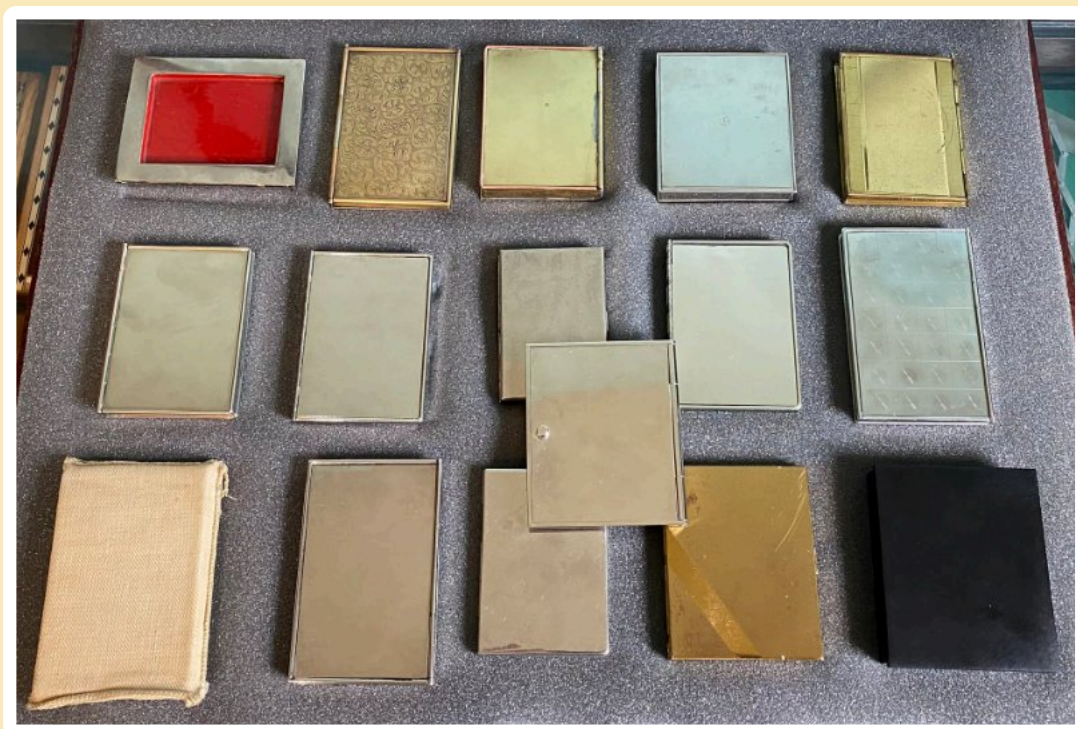


Abb.: Kartenkassetten aus Metall, Sammlung Steve Beam



Abb.: Auf der linken Seite zu sehen. Einige Kartenkassetten aus Holz, Sammlung Steve Beam

Die Firma Tenyo hat in den 1970er-Jahren eine Kartenkassette aus Kunststoff vermarktet, die vermutlich bis heute von einigen Künstlern verwendet wird. Mit Hilfe einer Einlage im Inneren kann man Spielkarten, Geldscheine oder Zettel unbemerkt austauschen oder restaurieren. In einfachen Ausführungen liegt die Einlage lose in der Kassette, bei anderen Ausführungen wird die Einlage mit einem Magneten in der Kiste fixiert. Man ist hier davon ausgegangen, die Kassette nach einem Kunststück vorzeigen zu müssen. Nimmt man am Anfang einer Routine das Kartenspiel aus ihr heraus, erübrigt sich das „Untersuchen“. In den Büchern von **Professor Hoffmann** (Angelo John Lewis, 1839-1919) werden verschiedene Exemplare beschrieben. **Carl Brema** (Karl Friedrich Brehmer, 1864-1942) reichte am 12. April 1928 ein Patent zu einer Kartenkassette ein. Brema schreibt, dass seine Kassette für diverse Kartentricks geeignet ist. Dabei wird in der Patentschrift beschrieben, dass Carl Brema eine leicht zu handhabende und unverfänglich aussehende Kassette entwickelt hat. Mit dem erklärenden Text hat er auch einige Zeichnungen mit eingereicht. Im Patent zu sehen, ist die Kassette in geöffnetem Zustand, darunter zwei Abbildungen mit einem leicht vergrößerten Querschnitt. Die Abbildungen darunter zeigen Ansichten beider Seiten in geschlossenem Zustand.

Es sind auch einige durchsichtige Kartenkassetten (Clear Card Box) auf den Markt gekommen. Zu nennen ist hier eine Ausführung von **Brian Cook** der Firma „Magic Crafter“ aus dem Jahr 2009. Nicht auf Spielkarten oder Zettel beschränkt werden auch längliche Kassetten für Geldscheine angeboten. Sie haben die gleiche Funktion für den Austausch, nehmen aber einen ungefalteten Geldschein auf. Der US-Amerikaner Steve Beam sammelt Kartenkassetten, allerdings nur Exemplare aus Metall. Er hat mir freundlicherweise einige Fotos seiner Sammlung zur Verfügung gestellt. In seinem Besitz befindet sich auch eine runde Dose, die der von Hofzinser ähnelt. Die Idee mit der Gravur wurde auch von der Firma Klingl in Wien aufgegriffen. In den Abbildungen finden Sie eine solche Kartenkassette, graviert mit Weihnachtsgrüßen aus dem Jahr 1942. Die Gravur ist vor und nach einem Spielkartenwechsel zu sehen.



Abb.: „The Conway Cigarette Case“, Ken Brooke, Pat Conway, Bert Allerton, 1969



Abb.: Kartendose, Replik von Magic Christian



Abb.: Kartendose, Firma Klingl

Die Kartendose

Der Künstler zerreit im Verlaufe eines Kartenkunststckes eine Karte, legt die Stcke in eine runde Metalldose, worauf er den Deckel aufsetzt. Nach dem Abheben des Deckels ist die Karte wieder ganz geworden. Die Karte wird noch ein zweites- und ein drittes Mal zerrissen und mit Hilfe der Dose ganz gemacht. Auer der Dose und einer Anmerkung, dass die Idee als solche eine alte und nur die Mglichkeit einer dreimaligen Wiederherstellung einer zerrissenen Karte der Grundgedanke und die Verbesserung dieses Apparates sei, hat Dr. Hofzinsler keine Aufzeichnungen ber die richtige Handhabung der Dose hinterlassen. Es ist auch nicht feststellbar, in welchem Zusammenhang die Dose in Anwendung kam. Aufgrund logischer berlegung kommt man bei Betrachtung der Konstruktion der Dose zu folgender Lsung:

Die Dose besteht aus dem Unterteil, dem Deckel, zwei inneren Einsatzplatten und einer Auflageplatte, die genau auf den Deckel passt und genau dasselbe Monogramm „J.H.“ trgt, dass auf dem Deckel eingraviert ist. Die inneren Einsatzplatten, auf welche jeder eine jener Karten liegt, die spter wieder ganz erscheinen soll, z.B. Herz-Zehn, sind knapp an die Tischplatte platziert, sodass sie mit dem Deckel, den man knapp an die Tischkante legt, nach rckwrts mit herausgezogen werden knnen und so in das Innere des Deckels gelangen. Eine dritte Herz-Zehn liegt, ebenfalls leicht herausziehbar, gleichfalls unter der Tischplatte oder vielleicht im Boden eines nebenschlich auf dem Tisch liegenden Tablett. Die paraphierte (Initialen aufbringen) Auflage-Platte nebst einer

Serviette oder einem größeren Tuch liegt auf dem Schoß des Vortragenden, falls er das Kunststück sitzend vorführt, beziehungsweise auf der Servante, wenn die Vorführung an einem Zaubertisch stattfindet.

Die Dose wird nun leer gezeigt, worauf der Deckel nahe der Einsatzplatte an der Tischkante einfach hingelegt wird. Eine Herz-Zehn wird nun zerrissen und in das Unterteil der Dose gelegt. Während die Aufmerksamkeit auf die Stücke gelenkt wird und diese in der Dose schön nebeneinander geordnet werden, schließt die andere Hand den Deckel und die erste Einsatzplatte ab. Man kann allenfalls in das Innere des Deckels flüchtig sehen lassen, da die Karte nun gedeckt ist, und setzt den Deckel jetzt mit einer schwungvollen Bewegung auf. Die Platte legt sich über die Kartenteile und die ganze Karte kommt nach dem Abheben des Deckels zu Vorschein. Der Deckel wird sofort wieder nahe an die Kante des Tisches gelegt, wo sich die zweite Einsatzplatte befindet.

Die Karte aus dem Unterteil nehmend, wird das Zerreißen und Ganzmachen in gleicher Weise wiederholt. Das dritte Mal nimmt der Künstler die Karte aus der Dose und schließt sie mit dem Deckel, in den er heimlich die dritte Herz-Zehn hineinbringt. Beim Zerreißen des dritten Exemplars der Herz-Zehn legt der Vortragende die Kartenteile oben auf den Deckel (mit den Initialen), er sagt, die Karte auf eine andere Weise wieder herstellen zu wollen. Dazu muss die Dose bedeckt werden. Beim Aufnehmen des Tuches ergreift man zugleich die gravierte Platte, die beim Bedecken mit dem Tuch geräuschlos über die Kartenteile gelegt wird. Nach dem Abheben des Tisches scheinen die Kartenstücke verschwunden zu sein, weil das Monogramm frei sichtbar ist. Nach dem Abheben des Deckels erscheint die ganze Karte wieder in der Dose.

Magic Christian hat zu diesem Kunststück in seinem Buch „Non-Plus-Ultra“, Band Nr. 2 (2004), angedeutet, dass die Beschreibung der Vorführung im Buch von **Ottokar Fischer** nur Phantasie sein kann. Magic Christian schreibt auch, dass schon **Ludwig Döbler** dieses Kunststück gezeigt hat, allerdings nur mit einer Einlage.

Das Austauschen von Gegenständen

Wenn es um das Austauschen und somit Verwandeln von Gegenständen geht, können wir in der Zauberkunst auf vielfältige Hilfsmittel zurückgreifen, die sich über Jahrzehnte hinweg bewährt haben. Viele verschwinden über die Jahre, tauchen aber in gewandelter Form noch heute immer wieder auf. Bei vielen dieser Hilfsmittel kommt es auf die Routinen an, mit denen ein Zauberkünstler seine Kunststücke präsentiert.

Die Kartenkassette

Schon **Johann Nepomuk Hofzinsner** machte sich das Prinzip der Kartenkassette zunutze. Er verwendete eine runde Metalldose mit Einlagen. Die Kartenkassette, im englischen „Changing Card Box“ genannt, ist eines meiner Lieblingshilfsmittel in der Zauberei mit Spielkarten. Exemplare wurden aus Kunststoff, Plexiglas, Metall oder Holz angeboten. Sie werden mir sicherlich zustimmen, dass man qualitativ hochwertige Kassetten aus Holz noch heute verwenden kann. Oft in Zauberkästen enthalten, hier aber eher aus billigem Kunststoff, erwecken sie leider nicht den Anschein eines seriösen „Aufbewahrungsbehälters“ für Spielkarten. Oft auch zu dünn, nehmen sie kein komplettes Kartenspiel auf – das ist ein Manko.

Mit Hilfe einer Einlage im Inneren kann man Spielkarten oder Zettel unbemerkt austauschen oder restaurieren. In einfachen Ausführungen liegt die Einlage lose in der Kassette, bei anderen Ausführungen wird die Einlage mit einem Magneten in der Kiste fixiert. Man ist hier davon ausgegangen, die Kassette nach einem Kunststück vorzeigen zu müssen. Nimmt man am Anfang einer Routine das Kartenspiel aus ihr heraus, erübrigt sich das „Untersuchen“. Vermutlich hat ab 1788 ein Zauberkünstler mit dem Namen „Mr. Lane“ die Kassette erstmals zur Restauration einer Spielkarte eingesetzt. In den Büchern von Professor Hoffmann werden verschiedene Exemplare beschrieben. Mir ist der US-Amerikaner Steve Beam als Sammler bekannt.

Utilo Card Box

Eine Variante ist die „Utilo Card Box“. Sie hat einen Deckel und besitzt zusätzlich auf der Unterseite einen Hohlraum. Hier können einige Spielkarten einem Kartenspiel hinzugefügt werden. Allerdings passt der Deckel nicht auf die Unterseite, hier wären sicherlich weitere zauberhafte Möglichkeiten machbar gewesen. Es gibt auch Varianten aus Metall, wie die „Ultra Card Box“, mit zwei separaten Abteilungen.

Das Card Tripod

Eine Abwandlung der Kartenkassette ist das „Card Tripod“. Hier handelt es sich um eine Art Stativ, auf dem man Spielkarten oder Zettel platziert. Das Ganze wird mit einem Deckel bedeckt und die Trickhandlung ist beendet. Der „Ablagetisch“ ist doppelt vorhanden. Stülpt man den Deckel darüber, wird der sichtbare Teil im Deckel arretiert.

Die Changiermappe

Es handelt sich um eine Mappe, die mit quer verstrebenen Bändern zusammengehalten wird. Man kann sie beidseitig aufklappen, um flache Gegenstände auszutauschen. Nach **Volker Huber** handelt es sich um das „Ginmaul-Prinzip“ wobei der altdeutsche Begriff „Gin“ so viel heißt, wie „weit offen stehen“. Dieses Trickprinzip kennen wir auch von der „Himber-Brieftasche“. Diese Art von Austauschmappe- oder Brieftasche hat den Vorteil, dass man die andere Seite in geöffnetem Zustand nicht öffnen kann.

Changieretui

Ein Changieretui wird für den Austausch von Gegenständen verwendet. Heute verbinden wir mit diesem Begriff meist den Austausch eines Kartenspiels, wobei einige Exemplare genauso aussehen, wie normal käuflich zu erwerbende Doppelkartenspiele in einem Etui. Eine sehr schöne Version von **Magiro** wurde im Jahr 1986 von der Zauberbutike angeboten. Hier wird ein Kartenspiel hineingelegt und gegen ein anderes ausgetauscht. Genial kann man die Art und Weise nennen, wie man das „Drehen“ der Kassette vor den Zuschauern verbirgt. Der Knopf am Deckel ist abnehmbar und kann auf der anderen Deckelseite per Magnet wieder angesetzt werden.

Trickumschläge

In gewisser Hinsicht gehören Umschläge, die präpariert sind, mit zu den Austausch-Utilensilien eines Zauberkünstlers. Hier darf ich auf die Ausarbeitungen von **Rudolf Braunmüller** in der „Intermagic“ hinweisen.

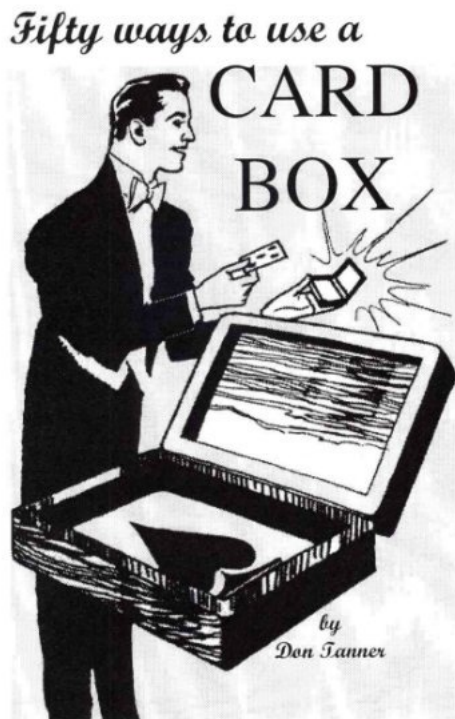


Abb.: Austausch-Box, Heirloom Workbench, 2020



Abb.: Riesenkartensteiger, elektronisch, Tony Lackner



Abb.: Gedankentransformator, Tony Lackner



Abb.: Tiroler Kartensteiger, Tony Lackner



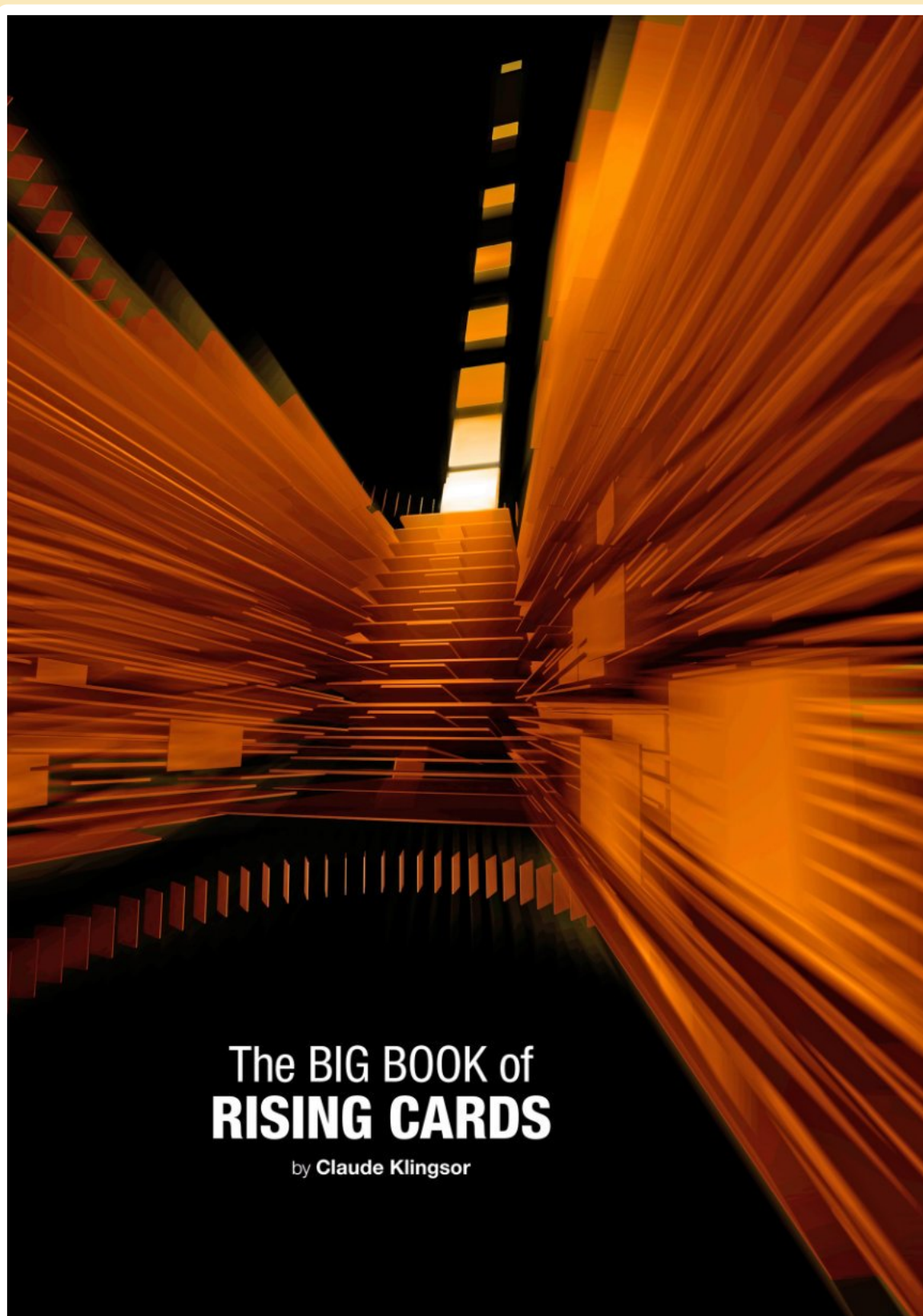
Abb.: Jumbo Rising Card, Marcelo Contento, 1997

Kartensteiger

Der Kartensteiger ist ein klassisches Kunststück und wurde in seiner modernen Form von **Karl Germain** (1878-1959) erdacht. Sicherlich findet man für die verschiedenen Ausführungen noch weiter zurückliegende Quellen. Man vermutet, dass der Kartensteiger im Jahr 1574 von dem italienischen Mechaniker **Abram Colorni** erfunden wurde. Im klassischen Sinn wählt ein Zuschauer eine oder mehrere Spielkarten aus, die ins Spiel zurückgegeben werden, und dann aus diesem heraussteigen. Bei weiteren Versionen ist es durch ausgeklügelte Mechanismen sogar möglich, Spielkarten „steigen zu lassen“, obwohl sie unter einem Glas oder einer Glasglocke gesichert sind. Beim „Steigen“ einer Spielkarte muss diese aber nicht zwangsläufig aus einem Spiel nach oben steigen, man kann sie auch aus der Mitte eines Kartenspiels „nach vorne“ bringen. Dies ist beim Gedankentransformator von Tony Lackner der Fall. Für diesen Effekt kann man eine normale Kartenschachtel, eine Houlette, einen einfachen Ständer, ein Glas oder eine Holzkiste verwenden, bei der sich der Deckel automatisch öffnet. Bekannte Kartensteiger sind die „Nemo Jumbo Rising Cards“ von Ken Brooke mit einem Ständer aus Kunststoff und „Devano Rising Card“. Berühmt ist auch der Kartensteiger-Automat von **Johann Nepomuk Hofzinser**.

Wenn man sich mit dem Kunststück einmal näher beschäftigt, wird man erstaunt feststellen, wie viele verschiedene Methoden es gibt. Wenn man es geschickt anstellt, kann man Spielkarten zum Beispiel mit einem Faden, präparierten Karten, einem Gewicht, einem Gummiband, einer Drahtfeder, einem Uhrwerk oder konischen Karten zum Steigen bewegen. Eine umfangreiche Abhandlung zu den verschiedenen Methoden findet man mit Fortsetzungen in der „Magischen Welt“, 2. Jahrgang, ab Heft Nr. 6 aus 1953. Der Autor ist „Klingsor“ (**Claude Isbecque**, 1929-2020). Der Autor hat darüber auch im Jahr 2010 ein Buch verfasst, „The Big Book of Rising Cards“, 212 Seiten. Ein weiteres Buch brachte **Will Ayling** mit dem Titel „Knowing the Rising Cards“ im Jahr 1991 heraus.

Bei der Firma Kellerhof wurde einmal ein Kunststück von „**Marconick**“ angeboten, es nannte sich „Rifle Rise“ und wurde mit Aviator-Spielkarten geliefert. Im Lieferumfang war ein normales Kartenspiel und eine Trickkarte, mit der man drei Spielkarten „steigen“ lassen konnte. Eine dieser Karten drehte sich im Spiel sogar um, mit der Rückenseite nach vorne. Das Gimmick war im Spiel versteckt und wurde mit nur einem Finger bedient. Man zog eine der Karten mit dem Zeigefinger heraus, schob sie wieder hinein und da diese Karte an einem Klavierband mit einer weiteren Kartenhälfte verbunden war, kam die halbe Karte unten hervor. Es sah so aus, als hätte die erste Spielkarte die zweite gefunden. Auf die gleiche Weise wurde eine rückenoben liegende dritte „Halbkarte“ nach oben geschoben, dann das Spiel umgedreht, damit man die Vorderseite präsentieren konnte. In der Literatur findet man ähnliche „Konstrukte“. Man muss also nicht auf teure Kartensteiger zurückgreifen. Eines dieser Hilfsmittel findet man in der MAGIE, beschrieben von **Frank Holweck**.





Poor Charlie Smith

Dieses von **Scotty York** stammende Kunststück kam erstmals im Jahr 1993 auf den Markt. Das Original stammte von **Derek Dingle**. Hier können mehrere Routinen gezeigt werden, wobei die effektfolgen darauf beruhen, dass sich die Rückseiten einiger Spielkarten wiederholt ändern. Die Rückseite einer Spielkarte ändert sich, dann ändern sich alle Rückseiten, um zur ersten Spielkarte zu passen. Im Laufe der Routine bestehen die Karten plötzlich aus lauter Jokern, um dann in einem Royal Flush zu enden.





Card Tripod

Bei diesem Hilfsmittel handelt es sich um ein Kartenstativ. In der Funktionsweise ähnelt es der Kartenkassette, denn damit kann man Spielkarten oder Zettel austauschen. Hier abgebildet ist eine Kupfer-Version von der Firma „Morrissey Magic“ aus Kanada, die bis 2013 existierte. Mit diesem Gerät kann man auch den Klassiker der „zerrissenen und wiederhergestellten Spielkarte“ vorführen. Auf der Plattform platziert man die zerrissenen Teile der Spielkarte. Zur Kontrolle behält man eine Spielkartenecke zurück. Setzt man nun den Deckel auf und nimmt ihn anschließend wieder ab, hat sich die Karte restauriert. Zur Prüfung setzt man nun noch die fehlende Ecke an – sie passt.



Cardette

Bei diesem Kunststück wird den Zuschauern ein halbes Kartenspiel gezeigt, ein Zuschauer darf sich eine Spielkarte wählen. Eine Ecke der Karte wird abgerissen und sichtbar beiseitegelegt. Das Spiel inkl. gewählter Karte wird in die Kassette gelegt, darauf wird eine Rasierklinge platziert. Die Kassette wird geschlossen und kräftig geschüttelt. Wird sie wieder geöffnet, sind alle Karten zerschnitten, bis auf die Gewählte. Nun wird zur Kontrolle die fehlende Ecke angesetzt – sie passt. Das hier abgebildete Exemplar der Kassette stammt von **Ed Massey** und wurde 1947 auf den Markt gebracht. Mit dieser Schatulle kann man in der Größe passende Gegenstände miteinander austauschen. Süßigkeiten, Spielkarten, Zettel. Im Lieferumfang dieses Kunststücks waren ein halbes Kartenspiel, die andere Hälfte zerschnitten sowie zwei stumpfe Rasierklingen.



Abb.: Hellseh-Kassette, Magiro, 1995



Abb.: Hellseh-Kassette, Limited Edition, 2021

Hellseh-Kartenkassette

Dieses Kunststück wird auch als „Clairvoyant“ oder „Clairvoyance“ – Kassette bezeichnet. **Magiro** hat 1995 eine sehr clevere Ausführung gefertigt. Im Jahr 2021 fertigte die Firma Limited Edition eine moderne Version an. Die Kassette wird leer vorgezeigt, dann mit mehreren Gummibändern „versiegelt“. Nun wird ein Kartenspiel Bild unten auf dem Tisch ausgebreitet. Der Vorführende schreibt die Namen von drei verschiedenen Spielkarten auf einen Zettel, faltet ihn und legt ihn auf den Tisch. Nun wählen drei Zuschauer aus dem Kartenband je eine Spielkarte und schieben sie durch einen Schlitz in die Kassette. Alle restlichen Karten werden Bild oben gedreht, um zu zeigen, dass alle Spielkarten verschieden sind. Wird die Schachtel geöffnet und die Karten entnommen, zeigt sich, dass die Vorhersage übereinstimmt.



Abb.: Extra Zig Zag, Joker Magic, 2009



Abb.: Zig Zag Card, Vincenzo Di Fata, 2009



Abb.: Zig Zag Card Outdone, Mike Shelley, 1988

Zig Zag Card

Es ist immer wieder faszinierend, mit welchen verschiedenen Techniken diese Art von Kunststück umgesetzt werden. Die Firma Joker Magic brachte 2009 die „Extra Zig Zag Karte“ auf den Markt. Eine Spielkarte wird in einen Rahmen geschoben, um dann die obere Hälfte nach links und die untere Hälfte nach rechts zu schieben. Es scheint, dass die Spielkarte zerstört ist. Beide Teile werden an ihren ursprünglichen Platz zurückgeschoben und die unversehrte Karte wird dem Rahmen entnommen. Die Zig Zag Karte finden wir in vielen verschiedenen Ausführungen, wobei ein aus Pappe bestehender Rahmen sicherlich etwas unverfänglicher daherkommt. Im gleichen Jahr brachte die Firma von **Vincenzo Di Fatta** eine größere Kunststoff-Version heraus. Diese Version basiert auf dem Kunststück „Zig Zag Card Outdone“ von **Mike Shelley** und **Morty Rudnick** aus dem Jahr 1988, ist aber wesentlich dicker.

Heirloom

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2002 war wohl ein riesiger Erfolg in der Zauberszene und durch die Idee dahinter ist es zeitlos, kann noch heute bedenkenlos vorgeführt werden. Das Kunststück brachte die Firma Alakazam von **Peter Nardi** auf den Markt, erdacht wurde es von **Jamie Badman** und **Colin Miller**. Im Jahr 2012 wurde die Produktion allerdings eingestellt. Die Fotos wurden dann nochmal verbessert, verantwortlich dafür war Steve Dela. Im Jahr 2014 kam dann eine Deluxe-Edition heraus, mit einem zusätzlichen Plot von „Emilys Rache“, mit dem Anspruch, das den Zuschauern ein Schauer über den Rücken laufen soll.

Es geht um die Geschichte eines Kartenspielers, der sein ganzes Vermögen mit einer einzigen Spielkarte beim Pokerspiel gewonnen hatte. Seiner „Lucky Card“. Ein Zuschauer wird gebeten, sich zu überlegen, welche Karte das gewesen sein könnte. Der Vorführende nimmt nun ein altes Foto, ein Erbstück, aus seiner Brieftasche. Es zeigt die beiden Personen, die in der erzählten Geschichte vorkommen. Außerdem hält der Mann auf dem Foto eine Spielkarte mit dem Rücken nach vorne in der Hand. Im Laufe der Routine ändert sich das Foto und der Mann hält genau die Karte in der Hand, die zuvor von einem Zuschauer bestimmt wurde. Dieses Mental-Kunststück fasziniert bis heute. Zu diesem Kunststück konnte man auch extra eine hochwertige Geldbörse beziehen, eine sogenannte „Shogun-Wallet“, die das Handling des Kunststücks vereinfacht hat.



Sandrahmen

Als Hilfsmittel war dieser Rahmen lange Zeit, nicht aus der Kartenkunst wegzudenken. Die meisten Routinen liefen darauf hinaus, dass einem Zuschauer eine Spielkarte forciert wurde und diese dann plötzlich im Rahmen erscheint. Hier sehen Sie einige Versionen dieses Klassikers.



Abb.: Sandrahmen, Milson-Worth, 1979



Abb.: Sandrahmen, Bob Kline, 1978



Abb.: Sandrahmen, Louis Gaynor, 2018



Abb.: Presto Card Frame, Floyd Thayer, 1905



Abb.: No Fake Kartenrahmen, Mel Babcock, 2011



Abb.: Visible Card Frame, Astor, 2008



Abb.: Jumbo Card Vanish, Bob Kline, 1985

Kartenrahmen

Hier finden Sie weitere Kartenrahmen, die in ihren Funktionen unterschiedlich sind, aber sehr gut für spezielle Kartenkunststücke eingesetzt werden können. Sie dienen mehr als Hilfsmittel, sind aber funktionell und können sicherlich auch heute noch eingesetzt werden. Beim „No-Fake-Frame“, ursprünglich von **Joe Berg** hergestellt, wird der Rahmen durch das Öffnen der Türen leer gezeigt. Dann erscheint in ihm eine Spielkarte. Beim „Visible Card Frame“ von Astor erscheint eine gewählte Karte im Rahmen. Dieser ist auch für das Verschwinden oder Verwandeln einer Spielkarte einsetzbar. Bei dem Rahmen von **Bob Kline**, eine Art Gitterkarte, verwandelt sich im Rahmen eine Spielkarte.



The Man Who Knows

Dieses Kunststück von **Liam Montier** und **Matthew Lingard** kam 2017 auf den Markt. Es handelt sich um einen einfachen Vorhersage-Effekt, bei dem den Zuschauern fünf Postkarten mit Abbildungen von Zauberpostern gezeigt werden. Jede dieser Postkarten wird in einem Umschlag deponiert und verschlossen. Ein Zuschauer darf nun frei einen der Umschläge wählen. Mit Hilfe des Zuschauer-Umschlags wird nun aus einem Kartenspiel eine Karte gewählt. Am Ende des Plots liegt im Umschlag ein Poster von „Alexander“; im Poster zu sehen, ist eine Glaskugel, in der sich die gewählte Zuschauerkarte wieder spiegelt.

Cherchez La Femme

Bei diesem Kunststück lohnt sich eine nähere Betrachtung, auch deshalb, weil es über die Jahre hinweg mehrere Versionen und Ansätze zu dem Trickgeschehen gegeben hat. „Cherchez La Femme“ wurde von **Al Baker** (1874-1951) im Jahr 1932 erfunden. Diese Information findet man u.a. in dem Buch „Greater Magic“ von **John Northern Hilliard** (1872-1935). Eine weitere Variante wurde im Jahr 2007 unter dem Namen „Jack and Jill“ von der Firma Viking MfG. in einer Jumbo-Ausführung auf den Markt gebracht. Es handelt sich um eine aktualisierte Version des Kunststücks „Cases of Metamorphosis“ von **Steve Dusheck** (1944-2019) und **Jim Hill**. Dieses kam 1984 auf den Markt. Laut Quellenangabe (Andy Martin) könnte diese Version wiederum auf das Kunststück „Wizzo Card Box“, das im Jahr 1941 von der Firma Kanter in den USA 500 Mal verkauft wurde, zurückzuführen sein. Hier werden zwei Spielkarten verwendet, eine liegt in einem Umschlag, die andere in der Kartenbox. Beide tauschen auf raffinierte Weise die Plätze.

Der Effekt von „Cherchez La Femme“ ist schnell erklärt. Drei Spielkarten werden vorgezeigt, zwei schwarze Buben und eine rote Dame. Jede Karte wird in einen Rahmen gesteckt und diese wandern nun hin und her. In der heutigen Zeit gibt es eine Jumbo-Version, mit nur noch einem Ständer aber drei Fächern, und man kann die vorderen, gelochten Teile abnehmen. Es kommen schwarze Könige und eine rote Dame zum Einsatz. Im Vorfeld der neuen Version wird ein König in einen Umschlag gegeben und beiseitegelegt. Die Zuschauer sollen nun immer der Dame folgen, sie werden aber nie erraten können, in welchem Fach sie sich befindet. Zum Schluss ist sie in den anfangs beiseitegelegten Umschlag gewandert.



Abb.: Jack and Jill, Viking MfG., 2007



Abb.: Cases of Metamorphosis, Steve Dusheck, 1984



Abb.: Cherchez La Femme, Al Baker, Petrie-Lewis, 1932



Abb.: Wizzo Card Box, Kanter, 1941

Die Sammlung Martin Kuhn

Wie viele Zauberkunststücke werden gesammelt und landen später in Kisten und Kartons? Die schönsten und wertvollsten Stücke stellt man sich vielleicht noch in eine Vitrine. **Martin Kuhn** aus der Nähe von Kiel hat sich für seine Vitrinen-Stücke etwas Besonderes einfallen lassen. Über die Jahre hinweg haben sich so einige wunderschöne Kunststücke bei Martin Kuhn angesammelt. Irgendwann kam dann der Wunsch bei ihm auf, die schnöden Kunststückverpackungen zu verbannen und die Exponate ansprechenderer in seiner Zauber-Vitrine zu platzieren. Hier half ihm dann seine zweite Leidenschaft – das Basteln mit Holz und Metall. Über die Jahre hat er sich als Autodidakt einige Fertigkeiten selbst angeeignet – Drehen, Fräsen, Schweißen, Löten usw. Mit Hilfe dieser Fähigkeiten wurden dann auch defekte Kunststücke gekauft und restauriert. Es ist schon ein tolles Gefühl, wenn man einem kaputten Trick wieder „Leben einhaucht“ und ihn vor dem Vergessen bewahrt.

Das Blaue Wunder

Das hier abgebildete Kunststück ist eine Augenweide für jeden Zaubersammler. Es zeigt das „Blaue Wunder“ einmal in einem völlig anderen Licht, als Kunstwerk. Hier hat sich Martin selbst übertroffen und ich frage mich manchmal – wie kommt man auf so eine Idee? Die große Kiste, in der alles seinen Platz findet, hat er aus einer lederbezogenen alten Weinverpackung „aufgepeppt“. Der Schriftzug auf der Kiste wurde mit Hilfe eines Folienplotters auf farbige Folien geplottet und dann aufgeklebt. Die Silhouette des Kunststücks wurde mit der Hand passend aus zwei farbigen Folien zugeschnitten und ebenso aufgeklebt. Grandios ist die Idee, die Routine des Kunststücks im Deckel zu platzieren. Die Kiste im Deckel ist aus Messing und man kann sie herausziehen.

Das eigentliche Kunstwerk, der Glasdom und das „Blaue Wunder“, im übrigen handelt es sich hier um eine Version von **Andy Hurst**, wurde mit viel Feingefühl und Liebe zum Detail angefertigt. Der Deckel und Fuß ist aus Holz, der Glasdom wurde gekauft, wobei man hier im Vorfeld die richtigen Abmessungen herausfinden musste. Im Fuß befindet sich eine leichte Vertiefung, um die Glasglocke samt Kunststück aufzunehmen. Die Halterungen, Stäbe, Bolzen und der Fixiermechanismus, um die Glocke (Glasdom) zu halten, wurden auf einer Drehbank passend aus Messing gefertigt. Der Messingstab vorne links kann nach oben hin herausgezogen werden – damit man das Kunststück auch entnehmen kann.

Auf den folgenden Seiten finden
Sie weitere außergewöhnliche
Kreationen von Martin Kuhn.





Abb.: Eye of the Idol, Tenyo



Abb.: Entmaterialisierung, Magiro



Abb.: Chinca-Chinca, Tonny van Rhee



Abb.: Hongkong Paddle, Original von Willi Wessel, Nachbau von Martin Kuhn



Abb.: Paddle Waggle, Original von Willi Wessel, Nachbau von Martin Kuhn



Abb.: The Haunting, Tenyo



Abb.: Mister Danger, Tenyo



Abb.: Cristal Pyramid, Tenyo



Abb.: Telesphere, Tenyo



Abb.: Die Fluchtkisten-Illusion, Wolfgang Großkopf



Abb.: Atom Würfel, Magiro



Abb.: Barbutchkas Tarnkappe, Magiro



Abb.: Skarabäus, Thomas Pohle

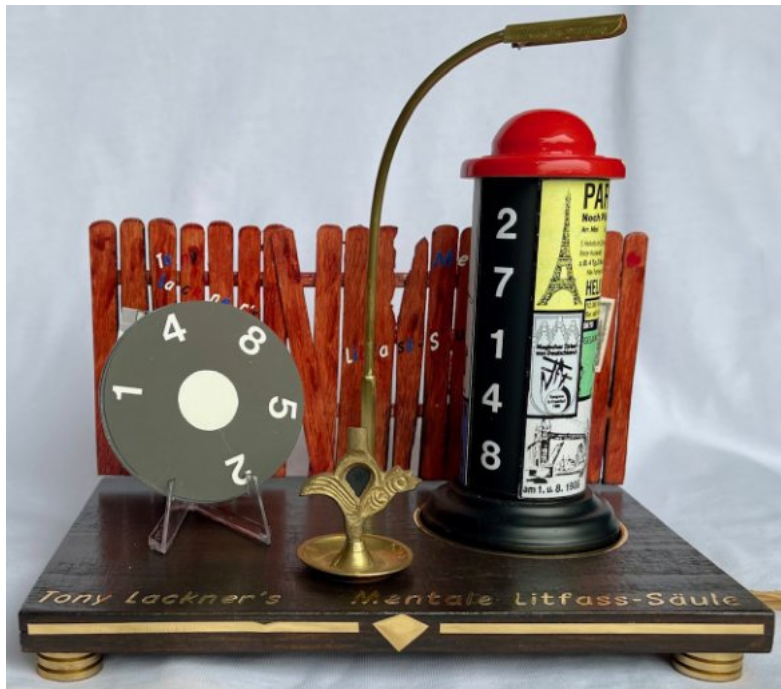


Abb.: Mentale Litfaßsäule, Thomas Pohle

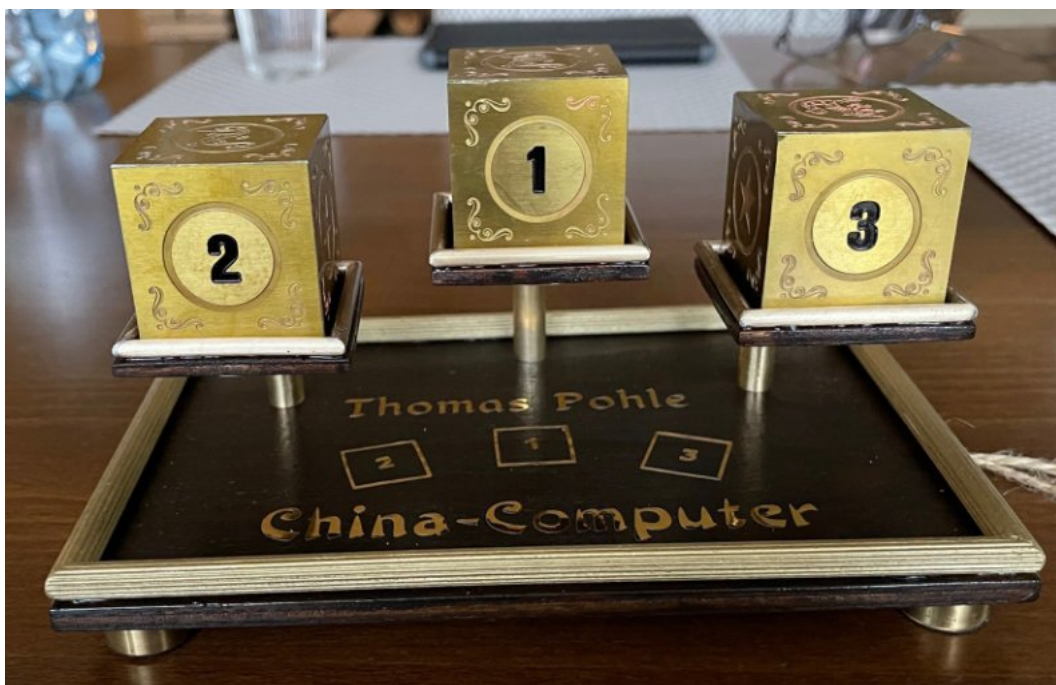


Abb.: China-Computer, Thomas Pohle



Abb.: Band-Penetration, Thomas Pohle



Abb.: Silk Pistol, Zaubertechnik Haug



Abb.: Super Chip Lift, Tony Lackner



Abb.: Framello Brieföffner, Tony Lackner

Quellenangaben Personen

Eckhard Böttcher

MAGIE, 103. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 2023.

Hommage an einen großen Zauberhändler, Georg Walter, 2014.

Wolfgang Großkopf

Zauberkunst, 19. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1973, Seite 44.

MAGIE, 96. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 2016, Seite 83.

MAGIE, 98. Jahrgang, Heft Nr. 11 aus 2018, Seite 522.

MAGIE, 100. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 2020, Seite 42.

MAGIE, 104. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 2024, Seite 540.

Tony Lackner

MAGIE, 78. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1998, Seite 453.

MAGIE, 83. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 2003, Seite 588.

Tony Lackner, zauberhafte Apparate, Georg Walter, 2021.

Magiro

Magische Welt, 22. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1973, Seite 31.

Magiro, Ein Leben für die Zauberkunst, Eckhard Böttcher, 2017.

Marvillo

Marvelous Mysterys of Marvillo, 1975.

So einfach ist das, Seminar, Teil 1 und Teil 2.

Alexander Römer

Zauberkabinett-Skript Nr. 5, Szenische Mikromagie II, 2024.

Eddy Taytelbaum

Sein magisches Vermächtnis, Dixon & Georg Walter, 2024.

Alan Warner

Genii, 66. Jahrgang, Heft Nr. 7 aus 2003, Seite 60.

Willi Wessel

Magische Welt, 33. Jahrgang, Interview mit Willi Wessel, Heft Nr. 1 aus 1984, Seite 12.

Quellenangaben Kunststücke

Becherspiel

Das Geheimnis der drei Ballen, Wittus Witt, Hamburg, 2024.
 Oriental Conjuring, Cups and Balls, Will Ayling, Bideford, 1981.
 Indian Conjuring, The Cups and Balls, Sphinx, 24. Jahrgang, Heft Nr. 7 aus 1925.
 MAGIE, 42. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1962, Seite 38.
 Intermagic, Chop Cup, Ken Brooke-Routine, Heft Nr. 1 aus 1997.
 Secrets 2, das Becherspiel, Alexander de Cova, Betzdorf, 1998.
 Wunderbuch der Zauberkunst, das Becherspiel, Ottokar Fischer, 1929.

Bill Tube

The Art of Close-Up Magic, Band Nr. 1, Lewis Ganson.
 Seven Circle, 1. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1931, Seite 12.

Das Blaue Wunder

MAGIE, 23. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1940, Seite 75.
 MAGIE, 44. Jahrgang, Heft Nr. 9 aus 1964, Seite 250.
 Herbert Martin Paufler, Dixon, W. Langenströher, Georg Walter, 2023.
 Encyclopädie der Mikromagie, Teil 2, Charly Eperny, 1965.

Close-Up

Zauberkunst, Martin Paufler, 9. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1963, Seite 7.
 Zauberkunst, Hanns Thielemann, 20. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1974, Seite 9.
 Zauberkunst, Gerhard Stumpf, 20. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1974, Seite 25.
 Zauberkunst, Gerhard Stumpf, 21. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1975, Seite 26.
 MAGIE, 78. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1998, Seite 441.

Kunststücke mit Chips

Erhard Liebenow – Spielerei mit Chips
 Rouge et Noir, 16. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1967, Seite 154.
 Coloured Saucers II, 16. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1967, Seite 191.
 Chamäleon-Chips, 17. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1968, Seite 8.
 Phantom-Chips, 17. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1968, Seite 47.
 Chip-Transposition, 17. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968, Seite 80.
 Hanky-Chips, 17. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968, Seite 81.
 Aus eins mach zwei, 17. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968, Seite 81.
 Manipulation als Zwischenspiel, 18. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1969, Seite 187.
 Wie gewonnen – so zerronnen, 19. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1970, Seite 151.
 Seven Up, 19. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1970, Seite 188.

Chip-Produktion, 20. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1971, Seite 21.
Das rote Chip-Wunder, 20. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1971, Seite 60.
Travelling Chips, 20. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1971, Seite 97.
Öl und Wasser, 20. Jahrgang, Heft Nr. 3, Seite 97.
Quick Change, 21. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1972, Seite 132.
Zwei Fragen, 21. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1972, Seite 207.
Von links nach rechts, 22. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1973, Seite 59.
Chip-Penetration, 22. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1973, Seite 133.
Chip around, 22. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1973, Seite 172.
Black and White, 23. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1974, Seite 11.
Die Spielkasinos der Welt, 23. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1974, Seite 49.
Drei Fragen, 23. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1974, Seite 210.

Dominosteine

Domino-Magie, Brumoli, Hokus-Pokus, Heft Nr. 2 aus 1975.
The Domino Effect, Linking Ring, Heft Nr. 4 aus 2017, Seite 77.
Zauberkunst, Voraussage a la Domino, Jochen Zmeck, Heft Nr. 3 aus 1994, Seite 133.
Modern Magic, Professor Hoffmann, digitale Ausgabe, Seite 267.

Geistertafeln

Zauberwelt, 7. Jahrgang, Heft Nr. 11 aus 1901, Seite 172.
MAGIE, 31. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1951, Seite 87.
MAGIE, 46. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1966, Seite 319.
Zauberkunst, 21. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1975, Seite 48.
Als ob's Geister wären, Jochen Zmeck, Spezialthema 27, Zauberbutike.

Kartendose

Aus dem Buch „Johann N. Hofzinser – Zauberkünste, Ottokar Fischer“,
1942 von Fredo Marvelli, nachgedruckt 1984 im Verlag Edition Olms.

Kartenkassette

Annals of Conjuring, Sidney W. Clarke, 1924.
Ottokar Fischer, Johann Nepomuk Hofzinser – Zauberkünste, 1942.
NON PLUS ULTRA, Band 2, Magic Christian, 2004.
Fifty Ways to Use a Card Box, Don Tanner, 1969.

Kartensteiger

Magische Welt, 2. Jahrgang, Serie von Klingsor, ab Heft Nr. 6 aus 1953.
MAGIE, 41. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1961, Seite 108.
MAGIE, 83. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 2003, Frank Holweck, Seite 282.
Knowing the Rising Cards, Will Ayling, 1991.
Big Book of Rising Cards, Klingsor, 2010.

Kugeldose

Webseite - James P. Riser (<http://www.jamesriser.com>)

Webseite - The Best Magic (<http://www.thebestmagic.com/>)

Bart Whaley - Encyclopedic Dictionary of Magic.

Buch Modern Magic von Professor Hoffmann.

Zeitschrift Intermagic von Rudolf Braunmüller.

Buch - Burner 5 von Alexander de Cova.

Buch - Schlaglichter von Christian Scherer.

Potter & Potter - McKinven Web_Catalog.

Pea Can

Hugards Magic Monthly, Salt and Water, 1. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1944.

Linking Ring, Salt from the Saragossa Sea, 56. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1976.

Ring Kästchen

Sphinx, 8. Jahrgang, Heft Nr. 9 aus 1909, Ring on Wand, Seite 173.

Linking Ring, 43. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1963, Seite 70.

MAGIE, 46. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1966, Ring auf Zauberstab, Seite 266.

Skelett im Schrank

Genii, 14. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1949, Seite 40.

Latest Magic, Professor Hoffmann, 1918, The Bewildering Blocks, Seite 156.

Das Herbert-Martin Paufler-Buch, 2023, Seite 191.

Three Shell Game

The Modern Shell Game, The Art of Close-Up Magic Vol. 1, Lewis Ganson.

Das Nusschalenspiel, Enzyklopädie der Mikro-Magie, Charly Eperny.

Burners Vol. 3, Alexander de Cova, 2015.

Würfelbüchse

Zauberkunst, Jochen Zmeck, 13. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1967, Seite 7.

MAGIE, 72. Jahrgang, Jochen Zmeck, Heft Nr. 1 au 1992, Seite 10.

Voodoo

Magische Welt, Voodoo, Jochen Zmeck, 19. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1970, Seite 46.

Magische Welt, Voodoo, Jochen Zmeck, 29. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1980, Seite 237.

Magische Welt, Voodoo-Zauber, Joro, 46. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1997, Seite 304.

Handbuch der Magie, Jochen Zmeck, Voodoo, Seite 309.

Zodiac

Magic Info Pool Nr. 81, Eckhard Böttcher, 1995.

Zauberbrief Nr. 26, Produktvorstellung, 1986.

Zauberbrief Nr. 28, Vorführtipp, Paul Maurer, 1986.

Personenverzeichnis

Abram Colorni 117	Colin Miller 124	Harlan Tarbell 87
Al Baker 128	Conradi Horster 86	Harold Voit 93
Al Cohen 17	Dai Vernon 12	Harry Lorayne 12, 103
Al Goshman 8	Dave Forrest 105	Harry Stanley 91
Alan Warner 23, 51, 75, 85	David Nixon 10	Heinz Ruthert 40
Alexander Römer 5–6, 44	David Roth 13	Henry Dean 86
Andy Hurst 130	Derek Dingle 119	Herbert Paufler 19, 78
Andy Martin 5, 60, 101	Dixon 33	Hiroshi Kondo 83
Andy Nyman 107	Doc Eason 13	Hiroshi Sawa 57
Angelo J. lafrate 88	Don Alan 12	Howard Schwarzman 36
Arnold Liebertz 39	Eberhard Bärmann 23	Jack Avis 77
Arturo de Ascanio 70	Eckhard Böttcher 19, 25–26, 29, 36, 40, 58, 77	James Lucier 83
Axel Hellström 25	Ed Marlo 12	James Morison 87
Barrie Richardson 13	Ed Massey 109, 121	James P. Riser 89
Bart Whaley 87	Eddie Fechter 12	James Riser 70
Ben Karakiri 25	Eddie Gibson 58	Jamie Badman 124
Bert Allerton 12, 109	Eddy Taytelbaum 40, 49, 75, 91	Janos Bartl 34
Bob Driebeek 81	El Corbo 19	János Bartl 25
Bob Kline 126	El Duco 67	Jim Hill 128
Bob Solari 62	Erhard Liebenow 10, 29, 55	Jochen Zmeck 5, 77
Bob Swadling 85	Floyd Thayer 77, 87	Joe Berg 126
Bobby Bernard 57	Francois Danis 31, 85	Joe Mogar 70
Bobby Marbony 19	Frank Garcia 8	Johann Nepomuk Hofzinser 114, 117
Brian Caswell 106	Frank Holweck 117	John A. McKinven 89
Brian Cook 111	Fred Kaps 10, 70	John Blaky 19
Carl Brema 57, 62, 68, 111	Fred Lowe 58	John Northern Hilliard 128
Charly Eperny 93	George Starke 69	John Rice 91
Chris Payne 60	Gerard Slaxon 57	John Scarne 13
Chris Wasshuber 19	Gorm Sautter 78	José de la Torre 70
Christian Knudsen 5	Hans Trunk 93	Juan Tamariz 70
Christopher Taylor 101		Karin Langendorf 88
Claude Isbecque 117		

Karl Germain 117	Paul Daniels 10	Tommy Cooper 10
Karl-Heinz Tanczer 59	Paul Diamond 77	Tommy Wonder 8, 14
Ken Brooke 10, 65, 70, 109	Paul Le Paul 12	Tonny van Rhee 104
Kurt-Jürgen Schwarz 39	Peki 19	Tony Lackner 19, 23, 25, 29, 93
Larry Jennings 12	Per Clausen 60, 67	Toshio Akanuma 75, 77
Lewis Ganson 70	Pete Biro 10	U.F. Grant 103
Liam Montier 127	Peter Nardi 124	Victor Farelli 17
Ludwig Döbler 109, 113	Phil Matlin 60	Vincenzo Di Fatta 123
Magic Christian 109, 113	Philipp Saller 19, 98	Volker Huber 115
Magiro 34, 115, 122	Professor Hoffmann 111	Walter B. Gibson 68
Manfred Geiß 33	PUNX 23	Walter Jeans 70
Marco Plambeck 19	Ralph Elias Hackman 77	Werner Geissler 34, 75
Marconick 117	Ralph W. Hull 70	Will Ayling 117
Mark Leveridge 60	Reinhard Müller 77	Willi Wessel 55
Martin Gardner 12	René Lavand 70	Wittus Witt 73
Martin Kuhn 5	Richard Gerlitz 95	Wolfgang Großkopf 33
Martin Michalski 5	Richard Osterlind 13	Wolfgang Sommer 33
Marvillo 39, 75	Roy Johnson 10	Yonezo Mikame 59
Matthew Lingard 127	Rudolf Braunmüller 33, 115	
Matthias Weißl 34	Sam Dalal 67	
Max Haug 68, 78	Scotty York 13, 65, 69–70, 119	
Max Maven 12, 78	Sidney W. Clarke 109	
Michael Baker 40, 75, 83, 91	Simon Aronson 12	
Micky Hades 39	Slydini 8	
Mike Kanter 70	Soren Sorenson Adams 69	
Mike Porstman 26	Steve Beam 110	
Mike Shelley 123	Steve Dusheck 128	
Morty Rudnick 123	Stewart James 13	
Nate Leipzig 12	Sunil Batra 91	
Nick Trost 13	T. A. Waters 6	
Ottokar Fischer 77, 109, 113	Terry Roses 62	
PT. Selbit 83	Theo Bamberg 57	
Pat Conway 109	Thomas Pohle 19, 23, 43, 59, 77	
Paul Curry 29, 103	Tim Wisseman 98	



Close-Up



GEORG WALTER